SNK公認 1996年4月1日発行（毎月1回・1日発行） 第2巻第4号／通巻第11号
NEO·GEOオフィシャル情報誌

NEO·GEO FREAK
月刊ネオジオフリーク

1996 4月号
580YEN
芸文社

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

新連載開始!!
桜井智［T-mode］



●声優インタビュー／曽木亜古弥 〜不知火舞声優
●ゲームができるまで
●ワンポイントキャラクターレッスン

リアルバウト餓狼伝説

●全キャラ連続技&対人戦ワンポイント
設定原画集&開発インタビュー

フットサル
オーバートップ
マジカルドロップ2
押し出しジントリック

特別付録 ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝ポスター


誰も知らないもうひとつの"龍虎"。
ネオジオ最新格闘「アート・オブ・ファイティング龍虎の拳外伝」
ART OF FIGHTING
龍虎の拳外伝™
近日登場!
©SNK 1996
◆インターネットでネオジオ最新情報　SNK ホームページ　http://www.neogeo.co.jp
■NEOGEOはSNKの商標です。



リリース間近かに迫る!!



ARCADE

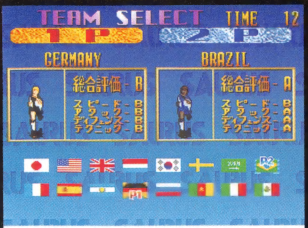
FUTSAL

フットサル

TM

©1996 SAURUS

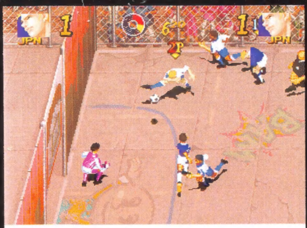
あのフットサル（5×5サッカー）が
ついにNEOGEOで登場！



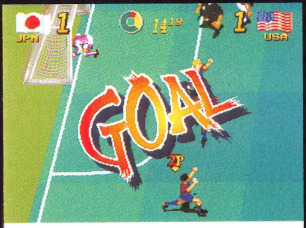
大会参加チームは16カ国
プレイヤーは16カ国の大会参
加国から自分のチームを選択
することができます。



エースプレイヤーを
使いこなせ!!
能力の秀でたエースプレイヤ
ーをうまく使うことで有利な
試合展開も可能です。



スピーディーなゲーム展開
コートの大きさはサッカーの1/4
程度。だからゲーム展開は、とて
もスピーディー。



バリエーションに富んだスタジアム
スタジアムは屋外の他にも室内ダウ
ンタウンなども用意されています。



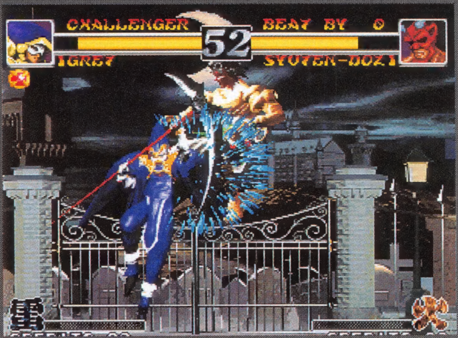
ARCADE

神凰拳

しんおうけん

3DCG SOURCEによる
リアルモーション
バトル

©1996 SAURUS / SYSTEM VISION TM



狙え!!空中連続技
上昇・下降攻撃や、
空中ダッシュ等の
搭載で空中での
自由な闘いを
楽しめます。



決めろ天変地異技!!
ボタン3つ同時押しで
天変地異ゲージを
ためれば、強力な
天変地異技を
使えます。

SAURUS

ザウルスの新作４タイトル。



1996年３月下旬
発　売

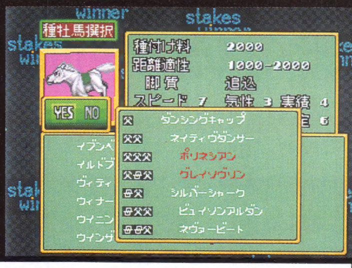
NEO・GEO CD

STAKES WINNER™
GI完全制覇への道

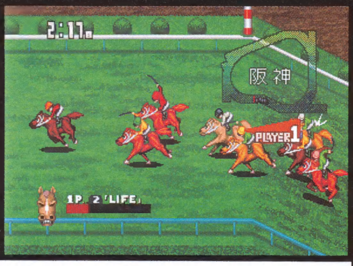
ステークスウィナー
GI完全制覇への道
ネオジオCD版　定価￥7,800

リアル・ジョッキー
アクションゲーム

©1995/1996 SAURUS



▲繁殖牝馬と種牡馬を選び、自分のオリジナルの愛馬を生み出してレースに出走できます。



▲札幌競馬場、中山競馬場などの実在のコースの特徴をリアルに再現しています。



ARCADE

超鉄ブリキンガー
BRIKINGER™
©1996 SAURUS

ちょうてつ
ブリキンガー

3D・CGが構築する
マルチストーリー
シューティング・ゲーム



ステージは分岐制。選んだルートによってストーリーも変化し、それぞれのステージでは個性的なボスキャラクターが待ち構えている!!



ショットボタン連打で、ブリキンガーの攻撃は、さらにパワーアップ。プレーヤーが頑張ればブリキンガーも頑張る!!

■製造・販売元
The Future Is Now
SNK® 株式会社エス・エヌ・ケイ

本　社	〒564	大阪府吹田市豊津町 18-12	TEL.06(339)3311 （大代表）
大阪販売	〒564	大阪府吹田市豊津町 18-12	TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店販売	〒102	東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル	TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
札幌支店	〒065	北海道札幌市東区北48条東15-2-36	TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
仙台支店	〒983	宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25	TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店	〒465	愛知県名古屋市名東区陸前町3001	TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在	〒731-01	広島県広島市安佐南区祇園町南下安道正寺136-4	TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在	〒760	香川県高松市福岡町2-13-17	TEL.0878(23)3371 FAX.0878(23)0920
福岡支店	〒812	福岡県福岡市博多区豊2-4-19	TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740

18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. PHONE.06(339)5577 FAX.06(338)7175

超ド級ゲーム「ネオジオ」

■開発元
株式会社ザウルス
〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8 第２紀尾井町ビル
TEL.　03-3222-1721 FAX.03-3222-1728

ザウルス・ホームページ　アクセス先
http://www.neogeo.co.jp/saurus/



ネオジオワールド ⟷ ＪＲ荒川沖駅
無料シャトルバス運行中!
春休み期間中(3/20〜4/7)AM10:00より毎時00分・15分・30分・45分にネオジオワールドと荒川沖駅を同時発車。
※道路事情により、遅れることがあります。あらかじめご了承ください。

NEO GEO WORLD

SNK®

広い!楽しい!屋内型ハイテク遊園地ネオジオワールド

アミューズメントテーマパーク　ボウリング　カラオケ　レストラン

入場料　大人(15歳以上)300円　小人(6〜14歳)200円

● ＪＲ常磐線・荒川沖駅より関鉄バス2番のりば[土浦駅行き]大房下車　●常磐自動車道・桜土浦インターより約15分
※車でお越しの方は駐車場をご利用ください。
ネオジオワールド　茨城県土浦市大字中　1327-2　TEL 0298(41)3115(代表)

春のイベント第1弾!楽しい催しが盛りだくさん。　ネオジオワールドイベント情報

その1 3/20(祝)	その2 3/24(日)	その3 3/25(月)	その4 4/7(日)
松尾伴内&ラッシャー板前の爆笑コントショー	**リムルルでおなじみの声優桜井智ミニライヴ**	**松本梨香のゲーマーズナイト公開録音**	**鹿島アントラーズの選手とラジオに出よう!**
大爆笑!たけし軍団、ネオジオワールドに来たる!!	ナコルルの声でおなじみの生駒治美も出演!	ＴＢＳラジオの人気番組がネオジオワールドに!	鹿島アントラーズの選手とゲームで対決できる!
1回目／14:00〜 2回目／16:00〜 (各30分)	14:00〜 (握手会やゲーム大会なども開催予定)	13:00〜 (ゲーム大会なども開催される予定)	15:00〜(ＩＢＳ茨城放送・公開録音)

さらに　3月9日〜4月21日までの期間、毎週土・日に「ナゾ解きお宝探しゲーム」を開催!
※各日とも先着200名まで参加ＯＫ。なお、ナゾ解きの問題は3月と4月で変わります。

イベントは、すべてアミューズメント・テーマパーク内で開催されます。　ボウリング、カラオケ、レストランは、入場料が必要ありません。

CONTENTS

※新作モード情報は今号はお休みです

NEO·GEO FREAK

1996.Apr.



表紙●ART OF FIGHTING龍虎の拳外伝 ©SNK 1996
表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)

不知火舞声優
曽木亜古弥インタビュー

舞ちゃんとは長いつきあい
我が子のように可愛いです



『餓狼シリーズ』や『KOFシリーズ』で、不知火舞の声を担当している曽木亜古弥さん。
毎度おなじみとなりましたネオジオランド3号店から、恒例の（!?）招き猫ショットも含め、もう一人の不知火舞の素顔をお届けしよう!!

《プロフィール》
1968年9月27日生まれ／京都府出身／血液型B型／趣味はジャズダンス、タップダンス、編み物／株式会社リコモーションと、劇団そとばこまちに所属
●舞台・ドラマ・声優と、多岐にわたり活躍中の曽木さん。最近は、5月放送のNHKドラマ・新銀河「京都遁走曲」の撮影に、リアルバウトのビデオの録音にと、多忙な毎日を送っている。

"そとばこまち"の現座長は初代ビリー・カーン！

―SNKでのアフレコ以外のお仕事はどんなことをなさっていらっしゃるのか教えて下さい。
「劇団そとばこまちでの公演活動を中心に、今までダラダラと…（笑）いや、着々とやってきまして、時折ドラマのお仕事をいただいたりしています」
―それではまず、劇団そとばこまちについておうかがいします。劇団との出会いと、読者の中にはあまり知らない人もいると思うので、"そとばこまち"について少しお話しいただけますか？
「はい、えーと…18歳の時、つまり大学在学中に劇団そとばこまちに入団しました。たまたま新人募集のチラシをもらって、オーディションを受けたんです」
―それは"そとばこまち"を狙って、という意識があって受けたんですか？
「いえ、特にそういうわけではないんです。でも高校生の時に先輩に連れられて2回ほど公演を見にいったりしてたんで、劇団自体について知ってはいたんですけどね。小学校のころから演劇部に入っていたぐらいで、もともと演劇が好きだったんです。それでちょっと入ってみようかな…という感じでした。
座長は今、生瀬勝久が務めております。現在放映中のドラマ『奇跡のロマンス』で、赤井英和さんの弟役を演じているので見たことある方もいらっしゃると思います。ちなみに彼は初代ビリー・カーン、2代目ギース・ハワード、そしてジョー・ヒガシなんかの声を担当していたんですよ」



座長交替制度（?）を持つ変な劇団が繰り出す笑いとは

―生瀬さんが今の座長さんということは、座長さんが交替しているということですか？
「そうなんです。普通、座長が辞めてしまうと、劇団って必然的に解散するものなんですよね。でもうちはなぜか座長が交替するだけで、劇団自体は生き残るという…ちょっと変わってるんですよ」
―その"変わった"劇団が主にやっているのは？
「『不条理ブラックコメディー』というのが根底にあります。観客に対して挑戦状をたたきつける"分かるもんなら分かってみい"（笑）という感じなんですけど、最近はその不条理さがますますエスカレートして、まず劇団員の方が理解する段階から大変になってきてます…（笑）。まあ、ちゃんと笑かすことはするんですけど、すごくヒネた笑いなんですよ、とにかく」

初舞台にしていきなり心中!?

―なるほど…。そんな中でこれまでいろいろな役をやってこられたわけですが、初舞台はどんな役をやられたんですか？
「劇団に入って1年ぐらいしてから、忠臣蔵を題材にしたものをやったんです。その中で、小さな役をいくつかやったのが初めてでした」
―例えば？

「心中女!」
――え?
「江戸時代は心中ってご法度だったんです。それでもやる人はいて、当然片方が生き残るケースってのがありますよね。その死にきれなかった心中男と心中女をこっそり引き合わせ、にわか心中みたいなものをさせてあげる商売の人がいたという設定だったんです。で、私はその人に連れてこられて知らない男と心中する心中女をやりましてねぇ〜。それが初舞台でした」
――なるほど…。それでは今までで一番印象に残っているというか、気に入っている役はどんな役ですか?
「4年前『独人（ひとり）』という芝居でやった、狼に育てられた少女の役ですね。狼少女なわけですから、セリフはまったくなくて、せいぜい唸るくらい。最後にカギともいえる一言を発するだけでした。また、中性的な印象の役だったんで、そんなところも気にいってたんですけどね」

目指す役は宿命的な女！ でも悪女とは違うんです

――それでは逆に、今後挑戦してみたいのはどんな役柄ですか?
「宿命的な女!」
――え?
「"その女がいるから、人の運命がみんな変わってしまった"みたいな。でも本人は気にしてないといった…」
――悪女ですね。
「いえ、悪女とはまた違うんですよ。本人は自分がそんな女であることにまったく気づいていないんですから」
――そっちの方が、悪いのでは…（笑）。
「そうなのかなぁ…（笑）。
いずれにせよ、そういう役をやるには、もっともっと自分を磨かなくちゃいけないなと思ってます」



NHKドラマ収録進行中！ 今回は彼氏もいるヨ

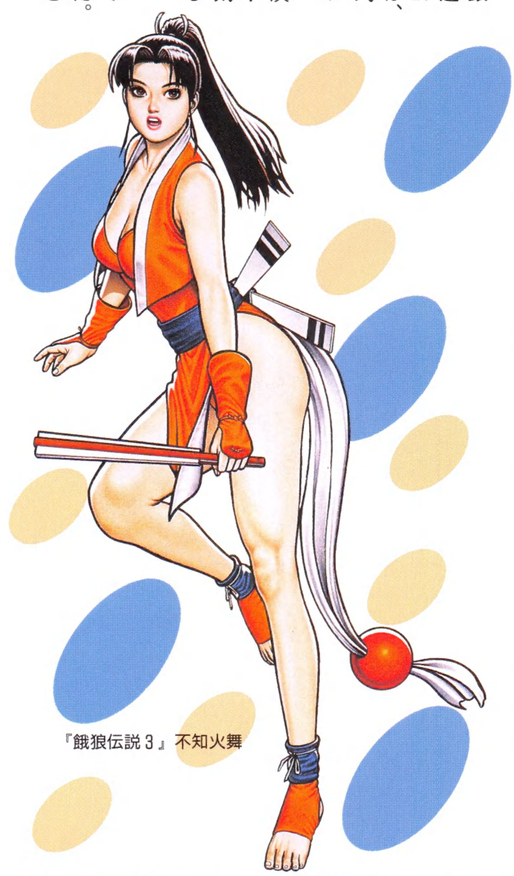
――次にドラマ出演についてですが、これまでで一番印象に残った出演作品は何ですか?
「そうですね…初めて本格的なドラマ出演となったNHKの『京ふたり』（朝の連続テレビ小説）でしょうかね。
この時は、畠田理恵さん扮する主人公の友達役を演じました」
――NHKといえば現在撮影中の作品があるとか…。
「ええ、NHKのドラマ新銀河『京都遁走曲』です。放送は5月6日の月曜日から全20回で、今回の私の役どころは、主人公の姉・京子役で、彼氏もいます!（笑）…実生活に逆らって…（笑）」
――今回のNHKドラマ出演は前回と比べてどうですか?
「うーん、やっぱり以前には気づかなかったことが見えはじめてきたって感じがします」
――具体的にいうと?
「ドラマを作っていくうえでの段取りが分かってきました。
それから、これはほとんどの場合にいえるんですけど、私って新しい仕事場の環境になじむのがヘタクソなんですよ。もう、売られてきた娘みたいな感じで…（笑）。メイク室にいてもどこにいても不安で"ここにいていいんだろうか…"って感じになってしまうんです」
――でも今回は…?
「もう、居場所もちゃんと自分なりに確保してやってます」

難しいより楽しくて!! このテンションをどうしよう?

――それでは次に、SNKでのアフレコについてなんですけど、この仕事って、それ以外の芝居という仕事の表現方法と比べてどうですか?
「やっぱりまったく別ものという感じがします。もちろん、演技はするんですけど、そのやり方が芝居やドラマとはまた違うんです」
――難しいですか?
「そうですね…。声だけで演じなければいけませんからね。最初は『どうしよう!? できんのかいな、声だけで演じなければいけないのに』って感じでした。でも、画面が助けてくれることが分かったし、セリフをデフォルメしていく、つまり舞の性格を声で表現するということですけども、これが楽しんでできるんです。
それに私の場合、本職の声優さんみたいにガラッと声を変えるというわけではないこともあるので、この仕事に関しては、難しくて苦しむというよりも、楽しい方が先に立ってるって感じかな。それに、私が新しい環境になじむのがヘタクソだというのは先ほどもいいましたけれど、このSNKさんの仕事だけは、どんどん加速度的に自分が開放されていくのが分かるんですよ。
録音スタジオにいく途中から終わるまで、テンションはあがりっぱなし! おまけに、スタジオを出て、駅に向かう時までそれが抜けない自分がいる…（笑）。"ひとりなのにこの高いテンションをどうしよう"って（笑）」
――いやー、本当に楽しそうですね
「ええ、本当に。これはもちろん仕事であって趣味ではないわけですけど、それに似た感覚で、自分の生活において欠かせないもののひとつになってるんですよ。そんな風になるなんて、はじめは思ってもいませんでしたけど…」
――今後、ゲーム以外で声優の仕事をやりたいと思われますか?
「ええ。機会があればぜひ挑戦してみたいですね。でも、声だけの表現に関してはまだまだなので、その面では苦労しそうだなと思いますけど」

スカした舞ちゃんがドジ舞に これって私のせい?

――それでは担当キャラであ



『餓狼伝説3』不知火舞






る不知火舞についておうかがいしていきたいと思います。まず、ズバリ曽木さんにとって舞とは?

「まあ、担当している期間が長いせいもあるんでしょうけど、ものすごく愛着があって、とにかく可愛い!! 我が子のように思ってます。普通、芝居でその役に愛着があっても我が子のようにはならないんですよ。多分ビジュアルがちゃんとあって、それを私がやってるせいなんだと思いますが」

——第一印象は?

「一番初めにセリフをいただいた時、高飛車な感じでという注意書きが随所に見られて『たかびー』なんか、この子は」と思ったんですけど、でもそれだけじゃいけませんよね。だからその中にも憎めないようなところがあるように持っていこうとしました。なんてことをいってふと思ったんですけど、舞ちゃんて、はじめは結構スカした高飛車さがあったのに、最近どんどん3枚目になってきて、ドジさが目立つようになってきましたよねえ。これって私のせいなんでしょうか…?(笑)。

まあ、ドジな感じになってきて、より一層やりやすくなってたっていうのはあるし…(笑)。カッコつけるの、自分が苦手だからでしょうね」

〝ああ、舞が私やわ〟完成した画面を見て再確認

——そんな舞ちゃんのアフレコをこれまでやってきて、楽しかった部分、苦労した部分、気に入っている部分などを特にあげると、どんなところでしょうか?

「攻略ビデオなんかで多い、セリフだけのところなどが一番問題なく、楽しかったです。

逆に苦労したのは、攻撃時の叫び声やダメージを受けた時の悲鳴ですね。あれはやっぱり難しい。あとで画面と合わせたものを見ると、声と映像が一体となって〝ああ、舞が私やわ〟って改めて思いますけどね。そして気に入ってるのは、『不知火究極奥義!』とかいって技を出す時の、りきみ具合でしょうか…。あれは画面も好きなんです」

——次は外見についてですが、舞ちゃんのコスチュームを初めて見た時の印象はどうでした?

「びっくりしましたよぉ〜!(笑)。でもそのうちまあ、ラムちゃん(まんが『うる○やつら』のキャラクター)なんかもあんな感じだし、これでいいのかな…と思うようになりましたけど」



舞は不知火流を継ぐからアンディは婿養子ね

——それでは今後、不知火舞はこうなる、こうなって欲しいと思うところを教えてください。

「そうですねえ…個人的にはあと2〜3年もしたら、アンディと結婚して、不知火流をついで欲しい(笑)。それから舞ちゃん似の男の子とアンディ似の女の子の双子を産んで…名前は純日本風ね。

あ、そしたら舞ちゃんは舞・ボガードになるのかな。でも不知火流を継ぐんだからアンディが婿養子…不知火アンディか(笑)。でもアンディは次男だし、大丈夫(笑)」

クレーンゲームでのクヤシイ結果

——ところで曽木さんは、ゲームの方はおやりになるんですか?

「ん—…格闘ゲームはあまりやったことないんですよ、実は。人がやっているのを見てることが多いです。パズルゲームやジュ○シッ○パ○クのゲームは、結構好きでやるんですけどね」

——クレーンゲームなんかは?

「あ、あれはうまく取れなくてイライラするんですよ(笑)。…昔、酔っ払って東通りを歩いてて…友達とですよ!(笑)

で、その時にクマさんのぬいぐるみのクレーンゲームがあって『ちょっとかわりばんこにやろか！』みたいなことになったんですけど、なかなか取れないんです、やっぱり。だけど酔っ払ってるからいい気になってずっとやってて、よく考えたら結局2人で6千円近く使ってたんです…」

——で、取れたんですか？

「ええ…でも私の番じゃなくて、友達の時だったんです！(泣)。むちゃくちゃ悔しかったですね、あれは」

寝ぼけた顔がすご～く可愛い 今はイタチに興味アリ!!

——ドラマ出演などでお忙しそうな曽木さんですが、プライベートの方は、趣味など含めてどうですか？ 最近。

「趣味は、学生のころから編み物が好きで、年間通してやっていたんですよ」

——えっ？ 夏の暑い中でも？

「ええ、といっても夏はもっぱらレース編みですけどね…。

学生時代は、今の季節になると毎年、棒針でセーター編んでたんです。けど、ここ何年かはやっぱり忙しくて時間がないので、かぎ針で小物作りをするのにとどめています。大作に挑戦できないのは、ちょっとも足りないですね…」

——それでは、今までで一番の大作は？

「白いレース編みで作った夏もののカーディガン。すごい時間かかりましたけど…。方眼編みっていって、四角い升目のように編んでいくもので、四角を枠だけにしたり、ぬりつぶすように編み込んだりして、模様をつけるんです。私はお月さんが好きなので、背中の部分に自分でデザインしていれたりしました」

——デザインまでなさるとは、本格的ですね。編み物の他には、ジャズダンスとタップダンスをなさるということですが…。

「ダンスは18歳で劇団に入った時にはじめたんですが、今はどこのスタジオにもいっていません。もっぱら劇団の女の子たちと体を動かすトレーニングをかねてやったり、劇中で使う振りつけを練習したりしています」

——最近気になっていることは何ですか？

「そうですね…あ、そうだ！ドラマの共演者の中に、イタチを飼っている人がいて、撮影所に連れてきてたんです。(イタチが) 寝てはった時に抱かしてもらったんですけど、寝ぼけている顔がもう可愛くて可愛くて…。今はイタチに興味があります。飼いたいです！」

春は"そとばこまち"の新作でスタート!!

——それでは今後の活動予定を教えて下さい。

「はい、4月に劇団そとばこまちの『おまえを殺しちゃうかもしれない』という作品に出演します。4月13日から21日までが東京の新宿スペースゼロで、4月24日から29日までが大阪の近鉄小劇場での上演です。(チケットのお問い合わせは、電話06-885-3035劇団そとばこまちまで)。

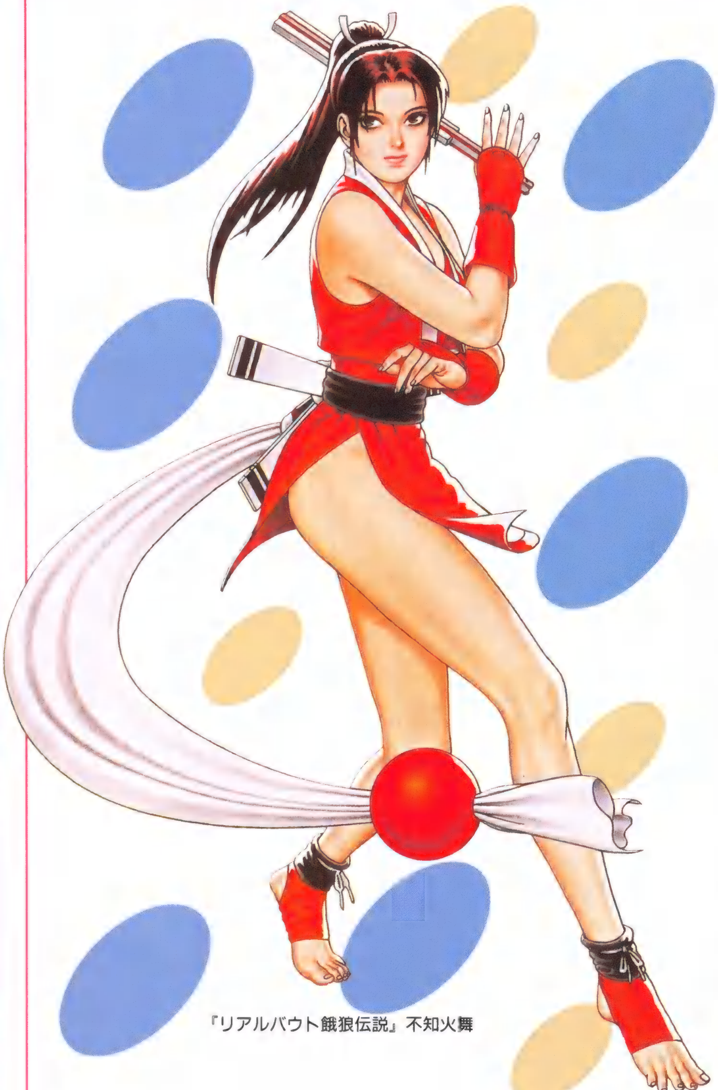
まだ台本もできていないんで、どんな芝居になるかはいえないんです。でも、昔コントをよくやっていた頃にボツになったネタの供養をしようか、なんて話が出たりはしてるんですけどね。だから本格的な稽古は3月の頭から。それまでは先ほど話しましたNHKドラマ新銀河の収録があって…という感じです」

——それでは、ファンのみなさんにひとことメッセージをお願いします。

「月並みですが、これからも舞を可愛がってやって下さい！本当に可愛いやつですから…」

——お忙しい中、今日は本当に有り難うございました。

大きな目をくるくると動かして、質問に答えてくれた曽木さん。写真撮影のために、舞を使ってリアルバウトをやってもらうと、子供のように無邪気に熱中する。この元気で、表情豊かなかわいらしいところが、やっぱり舞に通じているのだな、という印象が強く残った。



『リアルバウト餓狼伝説』不知火舞



ファンレターの宛先
〒112東京都文京区水道2—13—2—201
㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「曽木亜古弥ファンレター」係

編・集・部・特・別・企・画

ゲームができるまで 開発の裏舞台をのぞく

ゲーム業界はみんな頑張っている！

ネオジオフリークを読んでるみんなはもちろんネオジオゲームでよく遊んでいるよね！　でも、実際どんなふうにゲームが制作されているか知っているかな？

今回は格闘ゲームを例に上げてゲームがどんな感じで作られていくのかを見ていこう。

ゲーム業界に興味のある人は必見！

イラスト使用許諾：SNK, ADK, SAURUS

誰が作るんですか？

まず、おおまかにわけて企画者（プランナー）、デザイナー、プログラマーといった職種の人々（もちろん、この他にも色々な人がいないと困るけどね）が必要となってくる。

アイデア勝負！ プランナー

おもにアイディア部分を担当。ゲームに精通し、自分が作りたいゲームの方向性を持っている。ゲームだけでなく多趣味な人が多いらしい（向いているという話も…）。

企画者は自分の作りたいゲームやキャラクターのイメージをデザイナーに伝えるために、ビジュアル面でも頭を悩ませるし、ハードの性能を踏まえるために、プログラムに関する知識も必要とされる（ゲームである以上は、プログラムの関係で不可能な物もあるので…）。

鋭い感性や光るアイデアを要求とされるスゴイ人たちであり、エライ人。

キャラの錬金術師 デザイナー

グラフィック担当。目に見える部分で重要なウエイトをしめる。技のアイデアなどはこの辺りからも出てきたりする。見映えのいい技、演出などのアイデアを企画者に提案することも仕事の一部。

魅力的なキャラクターは、この人たちが生み出すんだね。

ゲームに命を吹込む プログラマー

ゲームを組み立てる。目に見えない部分でのウエイトが高く、外からは分かりづらいが、ゲームバランスや操作感覚などゲームのできを左右する人。さらに企画者が考え出す無茶をなるべく実現できる方向で最も効率のいい方法をひねり出すのも、プログラマーの大事な役目なのだ。もちろんコンピューターに関する専門的な知識が必要とされる。

音にはちょっとうるさい サウンドチーム

ゲームの音楽や効果音を作る人たち。声優さんたちも、ここに関連してくる。

企画者のイメージやゲームの内容などから曲を起こしていく音楽のエキスパート集団。

直接はゲームには関係ないけれど、音楽や効果音のないゲームなんて味気ないし、プレイする気にならないよねー。

異常を取り除く デバックチーム

仮完成したゲームをプレイしてバランスを整えたり、バグ（ゲームの異常な点）を探して出す人たち。最終的なチェックもかねている。ゲームをプレイするプロ集団。ほとんどの場合は、多人数で集中的に作業をすることが多い。

その他にも 色々な人たちが！

前に説明した人たちだけでは、さすがにゲームはできないので、この他にもたくさんの人たちが働いている。今回はくわしく説明できないが、全体の進行を管理し、進めていくプロデューサー。ソフトの完成が近くなってくると、メインビジュアルロゴやマニュアル、インストカードなどを制作する販売促進関連の人たちなど、多くの人が関わってくる。その他にも、営業の人たちがいなければゲームの販売ができないし、広報担当の人たちもゲームのために、毎日奔走しているのだ（いつもお世話になっております）。

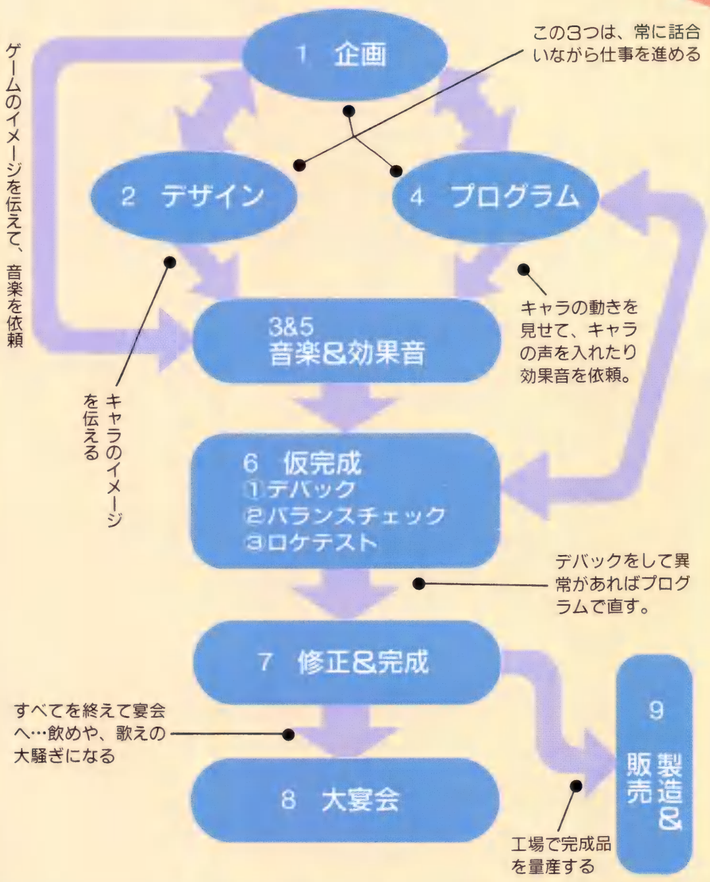
挿絵　坂本かずみ

注：挿絵、イラスト、設定原画、画面写真等は、本文とは関係ありません。またこの記事は、特定のゲームの制作工程を例にあげているわけではありません。

制作の流れを見ていこう！

ゲーム制作工程表

ゲーム制作の過程をくわしく説明する前に、ここにゲーム制作工程表をババーンと載っけちゃいま〜す。



まずは、企画者がゲームのアバウトな内容を決める。この時点では企画者のみ、頭を悩ませている時期。ある程度企画者の考えているゲームの形が見えてくると、デザイナー、プログラマー、サウンド関係者を巻き込んだ話し合いが始まる。

企画者、デザイナー、プログラマーは常に話し合いを頻繁におこないながら作業を進めていく。サウンド関係の人たちもこの辺りから、いそがしくなってくる。企画者やデザイナーが、ゲームやキャラクターのイメージを伝え、そのイメージをふくらませて曲をバンバン作っていく。キャラの必殺技や動きも固まってくるので、声優さんも、どんどんキャラクターに命を吹き込んでいく。

ゲームが形になってきた！

プログラマーさんなどの力でキャラクターも、ほとんど動くようになり、音楽もある程度できてくれば、仮完成の段階になる。しかしより完璧な完成品にするため、このあたりから地獄のデバック作業がはじまる。この頃、企画者&デザイナーの仕事はほぼ終了。

ところが、ゲームのバランスを調整したり、バグを除去するためにプログラマーとデバッカーの眠れぬ日々はまだまだ続く…。

いよいよ完成だ!!

デバックやロケテストが終了して、プログラマーが修正を完了すればゲームはいよいよ完成！　あとは辛かった昨日までの日々を忘れるために、大宴会に突入するだけ。きっとカラオケで盛り上がったりするんでしょうな…。

ゲームが完成してみんなが大宴会で盛り上がっているころ、工場での量産が始まり、その後、販売されることになる。

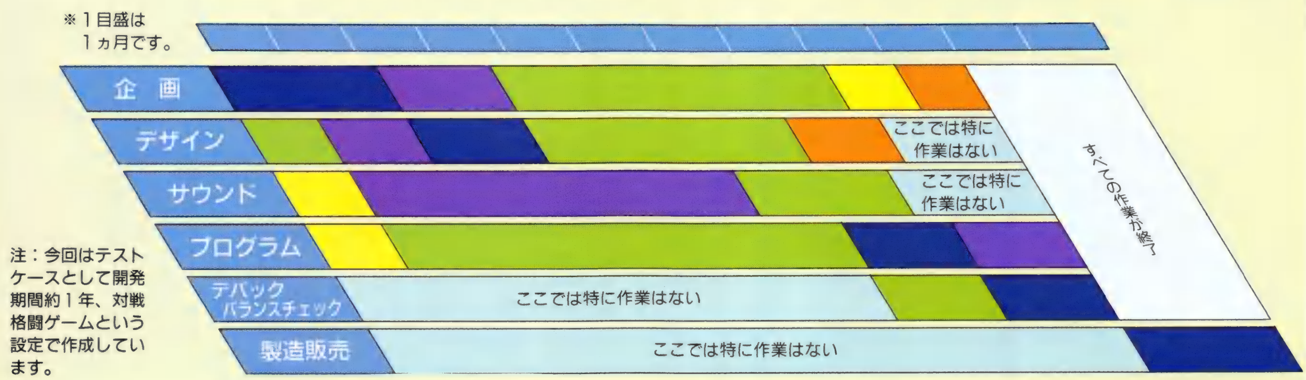
アバウトなゲーム制作の工程はこんな感じで進められていく。

各部門の作業密度

ゲームを制作に関わる人がどの時期に大変かを表にしてみた。

表にするとわかるけど、みなさん本当に多忙のよう。本当にご苦労さまです。





注：今回はテストケースとして開発期間約１年、対戦格闘ゲームという設定で作成しています。

ヨッシャー！ゲームを作るっす!!

ゲームに携わる人たちを簡単に説明してきたけれど、ここからは、実際に格闘ゲームを開発するとして、どんな流れでゲームソフトが開発されていくのか見ていこう。

1 企画

企画者が、あーでもない、こーでもないとアイデアを練りまくる時期。
　ここでゲームの概要を決めるので、そのゲームを面白くするために、頭から煙りが吹き出し、肩口からバネが飛び出るまで考える。

①企画立案

まずは、おおもとの原案を決めるベシ！

●タイトル
フリークファイターズ'96 Lｉｇｈｔ（仮称）
副題「わたくしに格闘といわれましても…」
　仮にですよ。仮に。実際はこんなゲームの発売予定はないです。

●ジャンル
2D対戦格闘だ！　文句ある？　ネオジオといえばこれだ!!

●対象となるプレイヤー
幅広い年齢層。格闘ならこれが狙える（もちろん面白ければだが…）。6、3、3で12年は遊んでもらいますぜ。

●ウリとなる部分
キャラクター64人、必殺技1人につき15個以上、超必殺技（潜在能力など）も5～6個、すべてが使い切れないほど豊富！　というか、レバーとボタンに触れたら必殺技が出てしまう。通常技を出す方が、難しかったりして（これなら、弱キックを探せキャンペーンが開催できるぜ）。

●制作期間
約1年。なんとしてもこの期間で作ってみせる。作れないかなぁ？　作れるかも。まぁ目標ですから…。　とりあえずこんな感じで考える。必要最低限の情報で他の人を納得させることが必要（よっ、説明上手）。
　この時点ではキャラクターについては、おおまかな部分しか決まっていないことが多い。

②アイデア出し

①の内容に肉づけしていく。

●「人数が多い点をどうするか？」
やっぱりチームバトルになるかなぁ…。4人1組とか、いいかもしんない。セレクト画面も工夫しないとね（人数が多いのでデザイナーさんの視線が痛い）。

●「システムに新しいものが欲しい！」
タッグマッチ方式で4人同時プレイ（ネオジオじゃ無理か… マ、マルチタップを付属すれば…）が可能。これによって、合体必殺技がはっきりいってバンバン出せる。
その他、どうすれば対戦ゲームとして面白くなるかなどのアイデアを固めていく。企画者とプログラマーとの話し合いも重要。あんまり無茶なことは（仮とはいえこの企画自体、相当無茶のような気はしますが…）できませんからねぇ。

③デザインアイディア

②と平行して進行させていく。デザイナーと話し合いながらキャラクターや背景、アイディアを絵に起こしていく。
　ここで、世界観やノリなどを固めて、それに合ったキャラクターのデザイン、性格、プロフィールなどを決める。
　さらに個性に合わせて必殺技のアイディアや背景のイメージも決まってくる。
　そのあとで、最初に基本となるポーズをとりあえず画面に出して、ゲームとしてのデザインや画面映えのする色合いなどを検討する。

企画者のコメント

ゲームの知識はもちろん、多岐にわたる色々な知識が必要です。しかし、何よりも体力が重要な職種なので、日頃から充分な栄養をつけましょう（食べ過ぎはだめだよ）。A社 Y氏



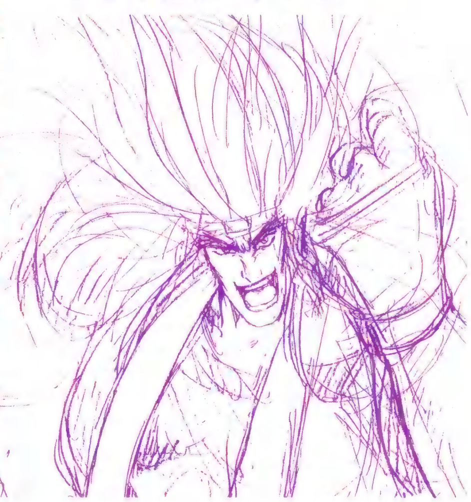
2 デザイン

デザイナーが苦労をしまくる工程。デザイナーの地獄の時代ともいえる期間。そう、苦労は買ってでも手に入れる物じゃ（何のこっちゃ）。
　アイディアをもとにしてドットでグラフィックを描きまくる。企画者の意見をいかに形にしていくかが重要だが、現場のアイィデアもこれまた必要になってくるので（この辺は話し合いですかな）、必殺技のおおまかな動きは決定していても、細かいポーズやアクションはデザイナーの個性が大きく反映される（デザイナーさんの腕の見せどころ）。結果として、企画者が予想もしなかった強烈な個性を持ったキャラクターが出てきたりもするらしい。
　もちろん、企画者のチェックはあるが、それを上回るアイディアはそのまま採用されるし、逆にアイディア段階からデザイナーにお任せしてしまう場合もあるそうな。
　しかし～し、この段階ではとりあえずキャラクターが一つのアクションの素振りをする程度。連続して見ることや移動ポーズ、殴り、殴られなどの動作はプログラミングを待たねばならんのじゃ。

デザイナーのコメント

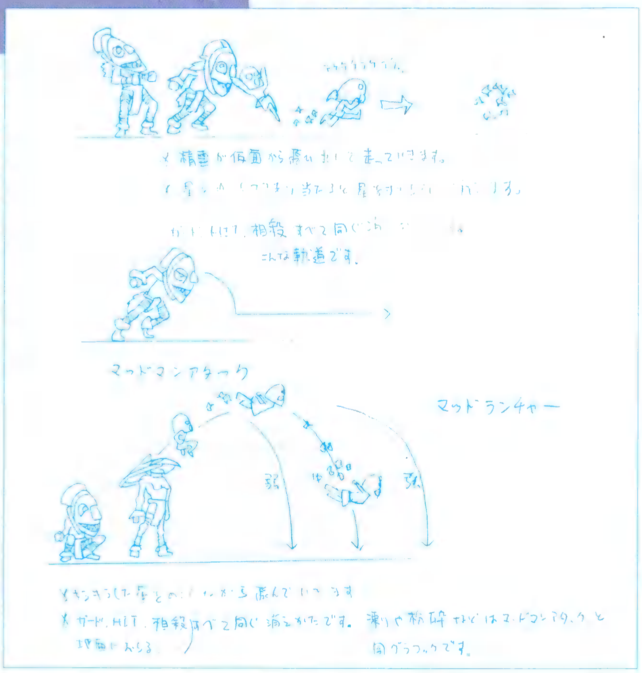
キャラクター、背景ともに、どうしたら魅力的に見えるようになるか…。というところに気を使います。また、だれが見ても安心できる絵であることも重要です。
B社 I氏

フウマのラフデザイン

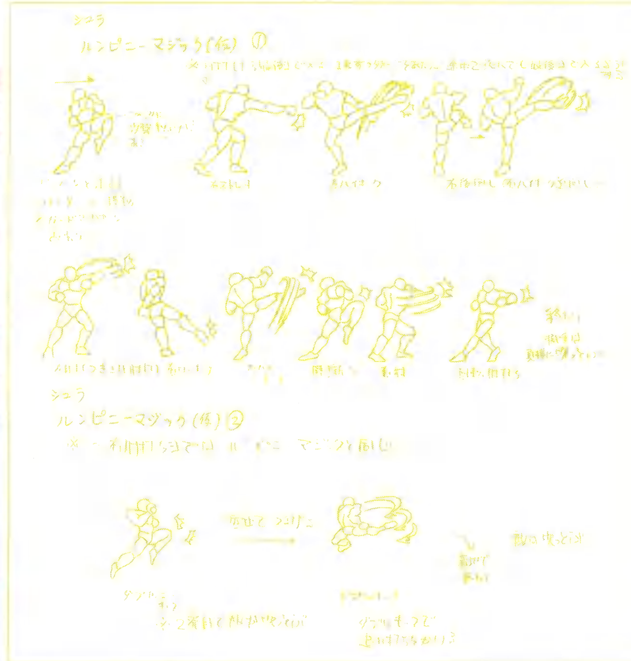


1 最初にキャラのイメージイラストを描き…

マッドマン必殺技の動き



シュラ必殺技の動き



2 技のイメージイラストも完成！

3 技の特徴なども決めていく

シュラの設定原画



4 この辺りでキャラの名前や特徴は固まっている

ジャックの設定原画

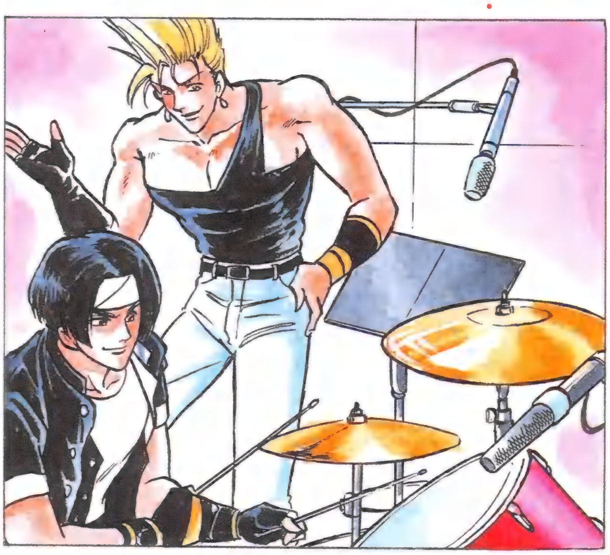


5 最終的なデザインが決まり…

良子のキャラクターイラスト



6 色などが決まり、ようやく完成!!



3 音楽&効果音パート1

この辺で大体の形が見えてくるので、音楽や効果音などをサウンド関係の人たちに依頼する。これはイメージや資料から話し合いをして、あとは本職のみなさんに任せる。やっぱり、餅は餅屋ですかな。ゲームによってはもっと早くサウンド関係の人たちにお願いする場合もあり。

4 プログラム

デザイナーが死に物狂いで上げてきた絵を指令どおりに出るように（簡単にいえば弱パンチボタンを押したら弱パンチが出るように）プログラミングしていく。
　プログラマーはある程度まとまって絵ができてこないと、動けないことが多い（ただし、絵ができてきたら、地獄の東江戸川3丁目に突き落とされることになる）。
　スタンダードな必殺技を新しく増やしたりするのはあまり問題はないらしく、プログラマーさんの2本のゴッドハンド（マス○山もびっくり！）でチョチョイのチョイなのだが、意外にちょっとしたアイデアの追加などは厄介だったりする。こんなことが続くと、プログラマーが壊れてくる場合が多いらしい（コピーロボットが欲しい時期）。
　また、絵だけできていてもゲームは成り立たない。すべてのキャラクターグラフィックに攻撃判定、やられ判定などをプログラムし、攻撃判定がやられ判定に重なったら、攻撃がヒットしたことになるようにする。この判定を見た目（グラフィック）どおりにしていくのだが、ゲーム（対戦）バランスを考慮して、不自然にならない程度に判定を調整していく作業が必要になる。
　順序が狂ったが、デザイナーの意向（例えばこのキャラは大型だから、当り判定も大きくしてね！）なども考えて仕上げていく。

プログラマーのコメント

ゲーム全体について気を使います。特にノリでプログラムを組んでしまうと、取り返しのつかないことになるので、プランナー（企画者）の仕様変更には気を使います。　C社　S氏



5 音楽&効果音パート2

ここでキャラクターの動きができてきたりするので声優さんによる声入れ（アフレコ）などをおこなったりする（声優の皆様いつもお世話になってます）。
　ここら辺で、以前に頼んだBGMなども完成し、非常にいい感じ（コギャル調）になり、ゲームらしくなってくる。



本誌で連載もスタート！

サウンド関係者のコメント

（PCMやMIDIデータ等）元ネタと、実際にマシンで鳴らす音とのギャップをいかに抑えるかに気をつけます。また、プランナーとの充分な打ち合わせが重要です。　D社　H氏

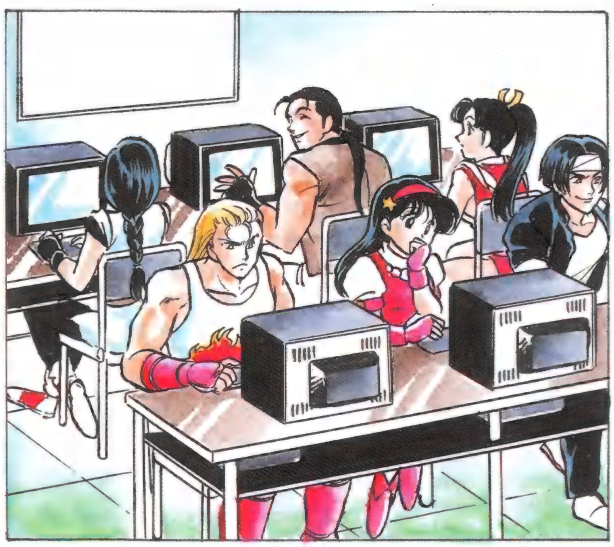


6 仮完成

この段階でデザイナーの仕事はほとんど終わるが、プログラマーの仕事は、まだまだ×10終わらない。というよりここからが本番。
　そして、この辺から修羅場（修羅騎士　鷹じゃないよ）がはじまる、勇敢な戦士たちも登場してくる。

①デバック

デバック作業がいよいよ開始される。ここから、デバッカーたちの地獄の日々が続く。
　簡単に説明すると、ゲームのバグ（異常な点）を発見する。バランスチェックはもちろん「普通こんなことやらねーよ」みたいなプレイを試したりする。慣れてくると「こうすれば、異常が起きそうだなぁ」というのが分かったりするらしい。
　方法としては、とりあえず5人〜10人ぐらいでビデオで録画しながら、ゲームをプレイする。そのあとに、プレイしまくる。それが済んだらプレイし倒す。最後のとどめに脳がとろけて耳から出るまでプレイする。（とにかくプレイしまくるってわけだ）
　バグが出現したら、出現した時の状況などを細かく紙に書いて説明し、原因が分かればそのバグの出し方も書く。それをプログラマーさんに報告して直してもらう。
　しかし、デバックの終了予定日の穏やかな午後にかぎって、ハルマゲドンクラスのバグが出現し、てんやわんやの大騒ぎになる場合がある。この時、バグを担当者に報告するのが辛い（だってみんな泣きそうになるんだもん）。
　「ゲームをしてお金がもらえるなんていいなぁ」と思うかもしれないが、これが大変な作業なんだな（もちろん、仕事なんてものは多かれ少なかれ大変な物なんだけどね）。





②バランスチェック

ゲーム性のチェック。その ゲームの戦略性、戦法、キャラの動きなどをチェックし、理不尽なシステム（はめ技、永久連続技など）を修正するために努力する。デバッカーはもちろん、企画者自身もプレイして検討する。

ゲームに飛びつかせるのは、デザイナーの力による部分が大きいが、ゲームが長く愛されるかどうかは、企画者、プログラマー、デバッカーによるこの作業にかかっている。と、私は思う。

③ロケテスト

アーケード（業務用）の場合は、普通のゲームセンター（異常なゲームセンターってどんなだ！）に置かせてもらい、一般のプレイヤーの素直な反応（評価）を胸に刻む。

コンシューマー（家庭用）の場合はゲームセンターに置かせてもらうわけにはいかないので、モニターを募集したり（たまに求人誌などで募集したりしている）、社員の家族の方にプレイしてもらってこれまた評価をいただく。

ここで問題点が出れば、改善に全力を尽くす。

社員以外の評価（意見）が出る緊張の時期である。

ここであまりにも評価が悪いとゲームの発売が延期になる時もある（最悪の場合は発売が中止になる場合もあるのだ…）。

デバック担当者のコメント

進行状況など、社内の充分な情報の伝達が重要です（これがうまくいかないと大変）。また、いかに他人のやらないプレイをするかが重要ですね。

E社 T氏

7 修正&完成

モニターの方々の意見や感想をもとに問題点をすべて改善（まぁ、中には直らない物もあるかも知れませんが…）。バグはもちろん判定、バランスなども直すし、必要となれば、グラフィックも修正（決してモザイクをかけるわけじゃないっすよ！）していく。

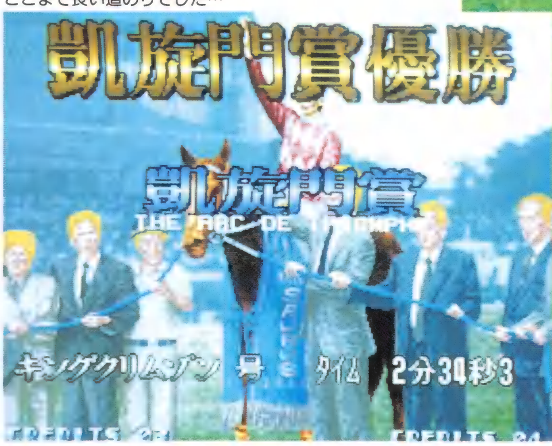
完全な状態にしてアップするのだあ〜（準備運動じゃないぜ！　今回こんなんばっかだなぁ）。

ここで初めて、みんなの手元やゲームセンターと同じゲームができるわけなのさ。



これでゲームは完成だ！

ここまで長い道のりでした…

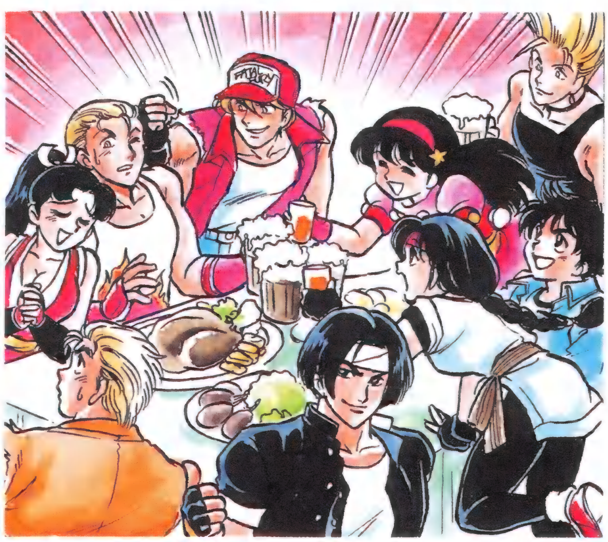


8 大宴会

やるだけのことはやったので、まずは飲む。すべての苦労を忘れ去る一瞬。そして、ほろ酔い気分になってきたところで、このゲームに携わった人々の血と汗と涙と鼻水の結晶（まぁ、この場合はフリークファイターズ）に乾杯し、今一度飲む！

そして、この世の春を謳歌し、まさに歌って踊れるアイドルもびっくりの大宴会へとなだれ込む。

その後、世間のみなさまの評価がよければ再び大宴会に（笑）。



9 製造&販売

ここまでくるとゲームの制作は終了しているので、工場でゲームソフトをサクッ（本当は大変なんだけど）と量産してもらう。

その後ゲームセンターやソフトの販売店に出荷され（本当はこの間に問屋さんなどが入ってくるが、複雑だし今回はあまり関係ないので、はぶんちょ!!）、みんなが思い存分楽しむ。という感じかな。

今回の『ゲームができるまで』はいかがだったでしょうか？

この他にも編集部では、ネオジオやゲームについての疑問を随時募集しています。





ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝

TM ©SNK 1996

新たなライバルと共にあの無敵の龍と最強の虎が再び帰ってきた!!



ついに『龍虎の拳』シリーズの最新作、『ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝』が登場する。

前作『龍虎の拳２』が発売されたのが２年前ということで、待ち望んでいた人も多かったと思う。

今号は情報第１弾ということで、基本的なゲームシステムと、登場するキャラクターの必殺技を紹介しておこう。

SNK	格闘アクション	298M
MVS 発売日未定 価格未定	カセット 発売日未定 価格未定	CD 発売日未定 価格未定

まずはおさらいだ!!『龍虎の拳』シリーズの遍歴

シリーズ3作目である『外伝』。なぜ『3』にしなかったのかは謎だが、2年振りということで、どんなゲームか忘れている（知らない）人もいると思う。まずはここでおさらいをしておこう。

龍虎の拳 妹を救うために…

'92年の９月に100メガショックシリーズの第１弾として登場。その当時の格闘ゲームにしては、非常にキャラが大きいゲームだった。

一時期、あちこちのゲームに採用されたシステム、ズームイン・ズームアウト機能や、気力・挑発システム、超必殺技が登場したのも、このゲームが初めてだった。

「必殺技を探せ！　キャンペーン」という企画をやったことでも有名。



１作目はリョウの妹ユリを助けるためにサウスタウンへ…

龍虎の拳2 宿命の大会が今、はじまる…

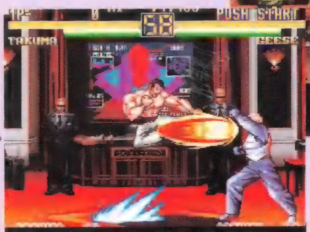
『龍虎の拳』から１年半後、プレイキャラが新キャラ３人を加えた合計12人（知っているとは思うが藤堂が消えたため）になり、再び登場したのが『龍虎の拳２』だ。

基本的な部分は前作を継承しつつも、受け身システムや全員に超必殺技がつくなど、新しい要素も加えられている。

また、ノーミスでクリアするとあのギースが登場し、一戦交えるというイベントも用意されていた。



全員に超必殺技と隠し必殺技がついた



隠しキャラとしてギースが登場!!

新しい『龍虎の拳』はこんなところがスゴイ!!

今回の『龍虎の拳』には、今まで採用されていなかった技術やシステムがかなり採用されている。
また、今回の『龍虎の拳外伝』はスコア制ではなく、タイムアタック制になった。
まずは特筆すべきシステム部分を紹介しよう。

『外伝』はアニメーション新技術モーションキャプチャーを使用

この『龍虎の拳 外伝』は、アニメーション関係の新技術〝モーションキャプチャー〟という技法を使用して作られている。

この〝モーションキャプチャー〟という技術は、まず人間の動きを取り込むことが前提となる。そして『龍虎の拳 外伝』の場合、その動きを活かしたままドットでキャラクターのパターンを作成したというわけ。そのためかなり手間がかかるが、その分動きが滑らかかつリアルになっているのだ。

あのセガの格闘アクションゲーム『バーチャファイター』シリーズも、ドットとポリゴンなどの違いはあるが、この技法を用いて作成されていたらしいことから考えても、かなり汎用性の高い技術であるのはいうまでもない。

今回は〝モーションキャプチャー〟で作成され、動きが滑らかになったせいかキャンセルができなくなった。その代わり、空中でも簡単に攻撃がヒットする、空中連続技という概念が取り入れられた。



キャンセルできない代わりに空中連続技がついた

一発入魂!! ULTIMATE KO

今回の『龍虎の拳』は、従来の2本先取ルールに加え、新しいゲームルール〝ULTIMATE KO〟というのを採用している。

簡単に説明すると、対戦相手の体力があと少ししか残っていない状態の時に、ある一定量以上のダメージ（超必殺技など）を与えることにより、まだもう1ラウンド残っている時でも、そのまま勝ちになってしまうというものだ。

このシステムを採用したことにより、まだもう1ラウンドあるから、このラウンドは捨てだ！ といった不謹慎な(?)態度が取れなくなった。

まあ要は、負けそうだろうがなんだろうが、最後まで気合いを入れてプレイしないとアカンということらしい。



体力が少ない時に超必殺技!!

キャラの誕生日だと戦闘性能がアップ!!

最近の格闘アクションには、各キャラクターごとに誕生日が設定されているものが多い。

今回の『龍虎の拳 外伝』は、その設定を活かしたシステムが採用されている。簡単に説明すると、設定されているキャラの誕生日にそのキャラを使うと、パワーアップした状態になるというのだ。

どんな風にパワーアップするのかというと、P21に掲載しているヒートモードになるのだ。

ヒートモードになると攻撃力が上がるという特性がある。この状態の時は必殺技などの威力もアップするのだ。

STORY

異種格闘技大会「THE KING OF FIGHTERS」から半年程過ぎた。ロバート・ガルシアは時々極限流の道場に顔をのぞかせるだけで、毎日気ままな生活を送っていた。

今日も親友リョウの妹ユリとのデートのため、愛車ACコブラに乗り、海岸沿いの道路を軽快なエンジン音を響かせ走らせていた。が、その時、突然男が道路に飛び出してきた。

ロバートはとっさにハンドルを切り車を止めたが、飛び出してきた男の姿はすでになく、道路には女物のバックが転がっていた。

そのバックを取りにきたのは、息を切らせながら走ってきた1人の少女であった。

「ハアハア、私のバック…、あなたが取り返してくれたんですか。ありがとうございます」

「え？ 君のバックやて?なるほど、あいつはスリっちゅうわけか。よかったな無事に戻ってきて」

「はいっ。なんとお礼をいったらいいか…、あら？ そのペンダント」

ロバートの首にかかっているペンダントを見つけた少女は、自分の首にかけていたペンダントを差し出した。

「わいと同じペンダント。なんで君が…」

「私が子供の時、大の仲よしの子がいてね。その子がアメリカに渡ることになった時、お互いを忘れない印として私がその子に送ったものなの」

「えっ、じゃあ君は…」

「そう、私よロバート。フレア・ローレンスよ。私のこと忘れちゃった?」

「忘れるわけあらへん。フレア、すっかり見違えたなぁ。ずいぶんといじめられたのに。おやじさんは元気にしとるんか?」

「父は…父は死んだの」

「すまん。つまらんこと聞いてもうた…」

「ううん、いいの。私ね、これからグラスヒル・バレーにいくとこなの。父の友人でグラスヒル・バレーに住むワイラーのところにね」

「へえ、何でまた」

フレアはロバートにグラスヒル・バレーにいく理由を話した。

考古学者であった彼女の父は、南米で何かを発見したらしい。やがて、親友である生物学者のワイラーの父、ビクトリアと共に研究に没頭した。しかし、研究が進むにつれフレアの父はこの実験の中止を考えはじめるようになった。理由は「危険」、ただそれだけであった。そして研究の続行を唱えるビクトリアと対立し、彼は研究データとともに研究所を去った。

ビクトリアを裏切ったことにフレアの父は死ぬまで悔やんでいたという。

「父の遺言で、持ち出した研究データをワイラーの元に届けるところだったのよ」

「なんか複雑な事情があるみたいやな。そや、わいがワイラーのところまで送ったるわ。思い出話もあるし、なにより最近退屈でしょうがなかったんや。グラスヒル・バレーっちゅうたら、サウスタウンにも引けをとらんくらい危険な街やしな。ボディガードちゅうんも大袈裟やけど、わいもそれなりに役に立つと思うで！」

こうしてロバートとフレアは、一路ワイラーの住むグラスヒル・バレーへと向かった。

「あっ、しまった。ユリちゃんにフォローの電話入れとかな…」

新しいバトルシステムを加えて生まれ変わった『龍虎』がこれだ!!

今回の『龍虎の拳 外伝』は、新しいシステムを積極的に取り入れており、今までの『龍虎』とは一味違ったものに仕上がっている。

まずは初回ということで、とりあえず現在分かっているすべてのシステムを、細かく紹介していこう。

基本操作方法

基本的な操作方法は、前作『龍虎の拳2』とほとんど同じだが、細かい部分において変更されている。

レバー操作

レバー操作は、小ジャンプという行動が追加された以外は『龍虎の拳2』とまったく同じ。

今回はレバーとボタンの組み合わせによる特殊技が豊富だ。必殺技よりも重要。

ボタン操作

一見、『龍虎の拳2』と同じように見えるが、Cボタンによる動作〝ハードブロウ〟は前作のアッパー攻撃（C+A）、下段攻撃（C+B）、弱攻撃などとは違い、『リアルバウト餓狼伝説』における威力大攻撃と同じものであることが分かった。ということで、前作『2』の時のボタンを押す長さによる攻撃の強弱もなくなってしまった。

また、C+Dで直接〝気力ため〟をおこなうことができるようになった。

レバー操作一覧表

- 垂直ジャンプ　レバー上
- 前方ジャンプ　レバー前斜め上
- 後方ジャンプ　レバー後ろ斜め上
- 小ジャンプ　レバーを短く上方向
- 前進　レバー右
- 後退　レバー左
- しゃがみ　レバー下方向
- しゃがみガード　レバー左斜め下

ボタン操作一覧表

- Aボタン　パンチ
- Bボタン　キック
- Cボタン　ハードブロウ
- Dボタン　挑発
- AorBorCボタン押しっぱなし　気力ため
- C+Dボタン　直接気力ため



基本的にはただ移動が速いだけ。これといった特性は存在しない



今回は前作になかった小ジャンプが加わった

フロントステップ／バックステップ

フロントステップとは、いわゆるダッシュのこと。

出し方は従来のネオジオ格闘ゲームと同様に、素早くレバーを右に2回だ。バックステップはその逆、素早くレバーを左に2回だ。

素早く移動できる以外の特性は今回もなさそうだ。

ジャンプ／小ジャンプ

最近のSNK格闘ゲームに必ずついているのが、〝小ジャンプ〟というアクション。

もちろん普通のジャンプもある。しかし実戦ともなると、ダッシュ小ジャンプからの攻めが非常に有効な攻撃パターンの一つであることはいうまでもない。

出し方は上方向にレバーを短く入れるだけ、ちょっとでも長く入れると普通のジャンプになってしまうので注意。



三角跳びはリョウのみの特殊技になってしまった

三角跳び

前作、前々作には『龍虎の拳』特有の動き"三角跳び"があった。

今回の『龍虎の拳 外伝』でも、もちろん全員にあるだろうと思っていたのだが、何とリョウ一人しか使えないことが分かった。

今回、リョウとロバート以外の6人が新キャラということで、その6人が使えないというのならなんとなく話は分かるのだが、ロバートまで使えないのは納得できないような気がする。

肝心の出し方だが、画面端でバックジャンプ中、Bボタンを押せば出せる。

投げ技

相手の近くで➡+Cボタンのコマンドでおこなえる、いわゆる普通の投げ技。もちろん全キャラ共通のコマンドだ。まあキャラによってはコマンド投げを持っている場合もあるが、受け身がなくなった『龍虎の拳 外伝』においては重要な攻撃だ。



投げ技は全員同じコマンドでOK。受け身はできない

中段パンチ/キック攻撃

最近、色々な格闘ゲームに採用されている、いわゆるしゃがみガード不能の中段攻撃。攻撃する時のボタンによって技が変化するようになっており、➘+Aボタンで中段パンチ、➘+Bボタンで中段キックになる。

ちなみにカーマン・コールのみ、中段パンチしか使うことができない。



中段パンチ系はよろめく

追い打ち攻撃

新システムの"追い打ち攻撃"は、『リアルバウト餓狼伝説』と同じように、相手がダウンした時にできる攻撃だ。

『リアルバウト餓狼伝説』と違う点は、全キャラクターが使えるということ。

肝心の出し方だが、相手のダウン時に➘+A or Bボタンで出すことができる。どちらのボタンでも技が変化するということはない。



王 覚山の追い打ち攻撃はペリカンのホエホエによるものだ

さばき動作

今回から追加された新しいシステム。←+Cボタンで相手の攻撃を避けるような動作をおこなう。その時に、相手キャラがこちらに攻撃を加えてくると、攻撃をしかけてきたキャラは態勢を崩し、転んでしまうことになる。

この〝さばき動作〟をうまく使うことによって、ダウン後、追い打ち攻撃を入れたり、場の流れを変えて主導権を握ぎることができる。

ちなみに藤堂香澄だけ、相手を転ばさず、後ろにまわり込むような動作をおこなう。



相手を転ばせられる。でもダメージはない

さばき動作中に相手から攻撃されると…



ラッシュ攻撃

レバー操作とタイミングよくボタンを押すことによって、〝ラッシュ攻撃〟という連続技を出すことができる。

基本的には、→+A or Bボタン連打で出すことができる。

が、その他にも色々なバリエーションがあるらしい。

要は『リアルバウト餓狼伝説』の、コンビネーションアタックとほぼ同じものと考えれば間違いない。



レバー→+AorBボタン連打でラッシュ開始!!



大体3発目でフィニッシュ!! 他にもあるよ

気力ゲージ

毎度おなじみ〝気力ゲージ〟は当然今回もある。役割も基本的に同じ。失った気力はA～Cボタン押しっぱしか、CDボタン同時押しで回復させることができる。

気力システム

必殺技を使うのに必要なのが気力。必殺技を使うたびに気力が減っていき、気力がなくなると必殺技が使えなくなる（一部例外あり）。気力が少なくなると、技の威力が低くなる。

また、一定以上気力がないと、使用できない必殺技もある（超必殺技など）。


使った気力は回復するのだ!!

挑発システム

相手の気力は挑発で減らすことができる。挑発はDボタンでおこなうことができるので、対戦相手が超必殺技が使える状態になったら、とりあえず挑発しておくといいかも。


今回の挑発は1回の目減りする量が多い

ズームイン／ズームアウト

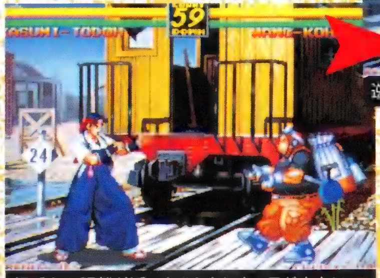
前作、前々作ともに採用されていた『龍虎の拳』シリーズ、最大の特徴ともいえるシステム。

簡単に説明すると、キャラクター同士が近づくとキャラが大きくなり（ズームイン）、離れると小さくなる（ズームアウト）というもの。その画面効果により、闘いの臨場感をさらに高めるのが狙い。

そういえば、このシステムが登場した当初、あちこちのゲームで採用されていたなぁ（今、現在もあるけど）。



逆に遠いとこんなに小さくなってしまう



相手との距離が近いとこんなにキャラが大きい

ULTIMATE KO

冒頭でも紹介した新しい勝利システム。体力の残りが極端に少ない相手に、強力なダメージを与える超必殺技を当てると、通常2本先取ルールなのが、1回で勝負がついてしまうというもの。

もちろん対人戦、CPU戦のどちらにもある。

ヒートモード

対戦相手と闘って体力ゲージが4分の1以下に減ると、ヒートモードと呼ばれる状態になる。

ヒートモードに入ると、そのキャラの攻撃力が1・2倍にアップするのだ（通常技はもちろんのこと、必殺技、超必殺技もアップする）。まさに一発逆転の可能性を秘めたモードというわけ。これ以外の特性もあるらしいのだが…。

そのことは分かりしだい紹介していく予定（編集部内では、『リアルバウト餓狼伝説』のダック・キングがダックダンス後だけ使えるようになる技みたいなものがあるのではないかとみている）。



そのキャラの誕生日だと最初からヒートモード

超必殺技

毎度おなじみ超必殺技。威力が非常に高く、一発逆転の可能性がある技だ。

今回の超必殺技は藤堂香澄と不破 刃以外はガード不能になっている。また、起き上がり時に重ねられても、↓+Bの無敵のキックで返せる。



超必殺技の使用条件は体力が4分の1以下、気力が4分の3以上の2つだ!!

『ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝』キャラクター必殺技紹介

技解析／ジェイケイ・修羅騎士 鷹・DSPーたろりん・モリスケ

今回紹介するのは、全8キャラクターが使える必殺技のグラフィックと説明、そして現段階で公表できるすべての技コマンドだ。
まずはじっくり読んで、自分が使いたいキャラを探し出そう。



最強の虎と名乗りし者 ロバート・ガルシア

イタリアの財閥ガルシア家の長男。そして極限流空手の使い手。財団の運営を任せたいという父親の願いを拒み続け、自由で奔放な生活を続ける。
ある日、偶然出会った幼なじみフレアを、グラスヒル・バレーに住むワイラーの元へ送るところから物語ははじまる。

龍撃拳

弱、強でスピードが違い、強だとかなり速い。また、ヒットさせると、ダウンを奪うことができる。
通常技でかき消すことが可能だ。

覇王翔吼拳

気力ゲージをかなり消費してしまうが、威力は絶大で、飛んでいくのが非常に速い。
ヒットさせればアルティメットK.Oも可能だが、この技も通常技で消すことができる。

幻影脚

浮かせたあとなどに追い討ちとしての使い道がある他、攻撃範囲が結構広いので、へたに反撃してきた相手を逆に吸い込んでしまうこともある。威力もそこそこだ。

飛燕疾風脚

しゃがみガード不能の中段技である。
ガードされてもスキが小さいため、反撃を受けにくい。しかし、出るのが遅いので、遠距離からの奇襲技程度にとどめておこう。

飛燕龍神脚

前作（龍虎の拳2）との比較は、ガードされても、跳ね返りがなくなったこと。このため、ガードされてしまったら、反撃は必至だ。奇襲戦法に使用するのが得策?。

龍斬翔

ラッシュ攻撃の3発目（➡+A、A、Cがいい）からつなげることができる技。気力はしっかり消費するぞ。
下段ガード不能技でもあるが、スキは大きいので注意。

龍牙

おもに対空技として使える技。Aだと無敵時間がないので、早めに出す必要がある。Cで出せばわずかに無敵時間があるのだが、引きつけが甘いと相討ちになってしまうぞ。

龍虎乱舞

おなじみの乱舞技。出るまでは遅いのだが、ガードすることはできない。
前作ほどうまくはいかないが、相手の起き上がりに重ねるのが有効だろう。



気力ゼロでもカスが出せるぞ

無敵の龍と呼ばれし者 リョウ・サカザキ

極限流空手の使い手でありロバートの親友、そしてライバル。
ある日、ロバートから急用でグラスヒル・バレーへ向かうとの電話が入った。
妹・ユリとのデートをすっぽかすとは、余程の事件なんだろうと思っていたところへ、玄関のチャイムが静かに鳴った…。

虎煌拳

ロバートの龍撃拳とほぼ同じ。弱、強で弾の飛んでいくスピードが変化し、強で出すとかなり速い。
また、ヒットさせるとダウンを奪うことができる（気力ゼロ以外）。

虎煌撃

倒れている相手に気を叩きつける技。相手がダウンしていないと出せない。
通常のダウン攻撃と比べると、出るのは遅いのだが、気力を消費するだけあって、威力が大きくなっている。

覇王翔吼拳

おなじみの巨大な飛び道具で、出るまでが遅く、威力と気力消費がかなりデカい。
今回、飛行スピードがかなり速くなった。また、超必殺技同様、アルティメットK.Oを奪うこともできる。

暫烈拳

これもおなじみの技。ロバートの幻影脚よりリーチは短いが、使い道は大差ない。対空技としては使えないが、出るのが早いので、空中に浮かせた相手に決めてるのに適している。

飛燕疾風脚

基本的にはロバートのものと同じ。出るのは遅いがスキは小さく、しゃがみガードはできない。ただし、リョウのこの技は少し軌道が高く、小さいキャラがしゃがんでいると空振ってしまうので注意。

虎砲

これまたロバートの龍牙と同じ。Cボタンで出すと無敵時間があり、引きつけて出すことで対空技となる。
また、暫烈拳と同じように、浮かせた相手に対する連続技に使っていくこともできるぞ。

龍虎乱舞

極限流の超必殺技といったらやはりこの技。KOFシリーズとは違い、ガードすることはできないぞ。
性能はロバートとほとんど同じ。相手の起き上がりに重ねるのがおもな使い方だ。



極限流の基本（?）飛び道具

技コマンド表

●特殊技	
バックブロー	←+A
バーニングナックル	A+B
3段蹴り	←+B連打
ダブルミドル	中段キック後B
レイジングキック	ダブルミドル後B
ジャンピングヒール	しゃがみ状態から↑+B
●投げ技	
首切り投げ	→+C
●ダウン攻撃	
ヤンキーキック	↘+BorA
●必殺技	
龍撃拳	↓↘→+AorC
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+C
幻影脚	→←→+B
飛燕疾風脚	↙→+B
飛燕龍神脚	空中で↓↙←+B
龍斬翔	ラッシュ3発目〜↖or←+B
龍牙	→↓↘+AorC
●超必殺技	
龍虎乱舞	→←↙↓↘→+NB


気をためたあと突進。スピードはかなり速い


当たると通常技で乱舞、乱舞…



そして龍牙でフィニッシュー



あいかわらず吸い込んでくれる



飛行スピードはかなり速い



対空技として活躍してくれるぞ



結構威力がある。浮かせて決めよう



奇襲技だがガードされるとヤバイ



今回はしゃがみガードできなくなった

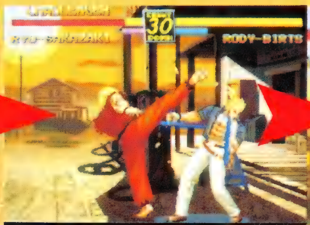
技コマンド表

●特殊技	
ステップバックスウェー	A+B
風殺蹴り	←+B
虎戯打ち	→→+A連打
客脚翔	→→+B
三角蹴り	ジャンプ中画面端でB
踏み込み下段正拳	↘↘+A
上段回し蹴り	→←+BC
当て蹴り	B+C
追上蹴り	中段キック後B
膝嵐	中段キック後C（2回まで連打可能）
釣瓶打ち	しゃがみ状態から↑+A
●投げ技	
一本背負い	→+C
●ダウン攻撃	
決め打ち	↘+AorB
●必殺技	
虎煌拳	↓↘→+AorC
虎煌撃	↓↙←+A
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+C
暫烈拳	→←→+A
飛燕疾風脚	↙→+B
虎砲	→↓↘+AorC
●超必殺技	
龍虎乱舞	→←↙↓↘→+NB

※覇王翔吼拳は気力が約4分の3以上ないと使えません。また、超必殺技を出すには体力4分の1以下、気力が約4分の3以上という2つの条件があります。

●龍虎乱舞コマンドのNはレバーニュートラルを意味しています。


構えをとったあと突進し…


当たると乱舞発動。ガードは不能



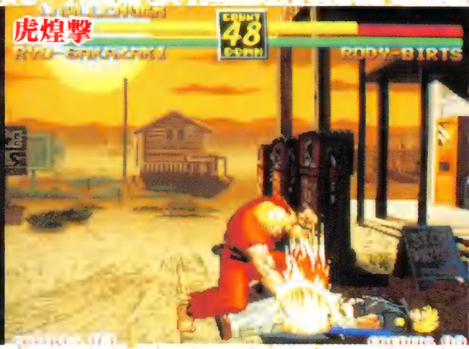
最後はとどめの虎砲だ!!



吸い込む。浮かせて吸え！



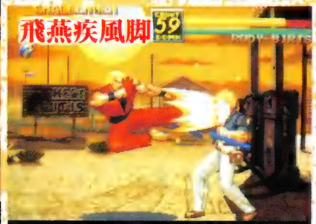
体力が多くてもUKOが狙える



新技はダウン攻撃。パ〇ーゲ〇ザー？



対空に使えるか、無敵時間は短め



『龍虎2』とは違い、跳ね返らない

カーマン・コール

護身術のスペシャリスト

ガルシア家のスペシャルエージェント。ロバートの父、アルバートの依頼でロバートを本国へ連れ戻すようにと命じられる。

まず、最初に彼はリョウの家を訪ねたが、肝心のロバートはグラスヒル・バレーへ向かったとのことだった。

早速カーマンはリョウを同行させ、グラスヒル・バレーへと向かうことに…。

技コマンド表

●特殊技	
カット・ストレート	相手の立ちキック攻撃に対し←+A
カット・ハイキック	相手の中段キック攻撃に対し←+A
ダッジ・ストレート	←+AC
ダッジ・ハイキック	←+BC
スタンディング・バックナックル	A+B
ハイポイント・ヒール	←+B
スロットル・ナックル	相手ダウン時に距離が合う時に↘+A
●投げ技	
ダイブドロップ	→+C
●ダウン攻撃	
アンダーストレート	↘+AorB
●必殺技	
ヘフティガー・シュトースアグリフ	↓↙←→+A
ゲバルティガー・フーストリット・フォン・オーベン	↓↘→+B
クイック・アンダー・ストレート	→←→+A
クイック・バックナックル	→←→+B
●超必殺技	
アオファインナンダーフォルゲンテ・ビュルフェ	→↘↓↙←→↘↓↙←+C

ヘフティガー・シュトースアグリフ

攻撃を受け止めたあと、蹴り4連続→裏拳を叩き込む、いわゆる当て身系の技。下段技以外なら、通常技、必殺技に関係なくとることができる。



相手の攻撃を受け止めて…



蹴り4発から裏拳で反撃!

ゲバルティガー・フーストリット・フォン・オーベン

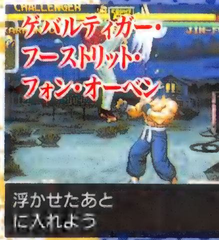
上昇しながら前蹴りを繰り出す技。一見対空に使えそうだが…。相手を空中に浮かせての連続技に使っていくのがいいだろう。

クイック・アンダー・ストレート

高速ダッシュからのパンチ攻撃で、しゃがみガードできないのが特徴。ただし、ガードされるとスキができてしまうので注意。



下段ガード不能の突進パンチ



浮かせたあとに入れよう

クイック・バックナックル

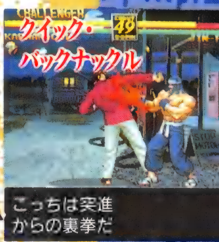
こちらはダッシュからの裏拳なのだが、しゃがんでいる相手には当たらないうえ、リーチも短いので、イマイチ使いどころが難しい技だ。

アオファインナンダーフォルゲンテ・ビュルフェ

前進しながら相手につかみかかり、往復で7回地面に叩きつける。投げ技のようだが、ガード可能。移動距離も短いが、出るまでは非常に早い。



しつこい程の叩きつけ投げ



こっちは突進からの裏拳だ



王(ワン) 覚山(コーサン)

心意六合拳(しんいろくごうけん)を使う放浪の画家

世界中の美しい景色をキャンパスに残すことを生きがいとする放浪の画家。しかし、一方では幻の拳・心意六合拳の使い手でもある。

彼は相棒のペリカン、ホエホエとともにグラスヒル・バレーを通りかかった途中、少し目を離したスキにホエホエが2人の男女にちょっかいをだされているのを見つける。

「ホエホエさんいじめちゃだめなのねえ!」

技コマンド表

●特殊技	
白蛇吐信(はくじゃとしん)	←+A
右端脚(うたんきゃく)	←+B
当天砲(とうてんほう)	A+B
左端脚(さたんきゃく)	B+C
威風王(いふうおう)	↙+B
飛び尻攻撃(とびじりこうげき)	ジャンプ中A+B
背後転打(はいごてんだ)	→←+AC
頭突進(ずとっしん)	↘+C
足払い(あしばらい)	頭突進後↓+B
旋風進(せんぷうしん)	↓+AB
頭突進(ずとっしん)	旋風進後→+B
虎撲掌(こぼくしょう)	旋風進後→+A
地滑突(ちかつとつ)	→→+A
●投げ技	
楊炮(ようほう)	→+C
●ダウン攻撃	
槍下捶(そうかすい)	↘+AorB
●必殺技	
飛翔(ひしょう) 石頭君(いしあたまくん)	→↓↘+A
強襲(きょうしゅう) 地雷尻君(じらいじりくん)	↓↓+A
無敵(むてき) 嵐武君(らんぶくん)	←↙↓↘→+B
●超必殺技	
究極奥義(きゅうきょくおうぎ) 乱打君(らんだくん)	←→→+C

飛翔(ひしょう) 石頭君(いしあたまくん)

斜め上に上昇しながら頭突きを見舞い、さらに頭突きで叩きつける技。横へのリーチは短いが、判定が強く、対空技に使える。ただ、空中の相手に当てると2発目は空振る。

強襲(きょうしゅう) 地雷尻君(じらいじりくん)

垂直に小さくジャンプし、尻で着地して地震をおこす。立ち、しゃがみガードとも可能だが、有効範囲が非常に広いので、遠距離での牽制に使っていける。

無敵(むてき) 嵐武君(らんぶくん)

前進しながら蹴りを繰り出したあと、回転しながらパンチを連打する。蹴りがヒットすれば相手はよろけるので、パンチの連打まで連続でつながってくれるぞ。



クルクル回って殴りまくる



ジャンプ尻で地震を起こす



上昇しながらの2連頭突き

究極奥義(きゅうきょくおうぎ) 乱打君(らんだくん)

まずは突進、ヒットすると大量のパンチを叩き込んだあと、「いないいないばあ」でとどめ。ガードされると転ぶのでスキがあるが、相手を浮かせたら大抵入るぞ。



ドタドタと走っていき…



ヒットするとパンチを連打



フィニッシュはナント「いないいないばあ」だ

技コマンド表

●特殊技	
ダッジ・ニーキック	相手の立ちキック攻撃に対し←+B
スラントローキック	↙+B
オーバースウィング	←+A
ラビット・ロッド	A+B
●投げ技	
フック・スロー	→+C
●ダウン攻撃	
バウンティング・ロッド	↘+AorB
●必殺技	
リボルビング・ロッド	↓↘→+AorC
ミドル・インパクト T.T	↓↘→+B
ディスティーヴ・インパクト１－２	近距離で→←→+A
●超必殺技	
ハイパートンファー	→←→←→+C

トンファー使いの私立探偵 ロディ・バーツ



リボルビング・ロッド

トンファーをブーメランのように投げる飛び道具。Cだと射程距離が長くなる（端から端まで届く）が、スキも大きくなる。ちなみに、戻ってくるトンファーに判定はない。

ミドル・インパクト T.T

オーラをまとった回し蹴りを3連続で繰り出す技。

突進技なのだが、いまいち突進力に欠ける。通常時は、3発目が入らなければダウンを奪えないのだが、カウンターで決めれば何発目でもダウンを奪える。

ディスティーヴ・インパクト1－2

トンファーを上方向へ投げ、相手がそのトンファーを見上げているところへ攻撃を仕掛ける技。近距離専用の技で、遠距離で出しても相手がトンファーを見上げないので、意味はない。

ハイパートンファー

トンファーを振り上げ、オーラがおびると同時に降り下ろす技。出は遅いが、中段なのが嬉しい。



オーラとともに振り下ろす

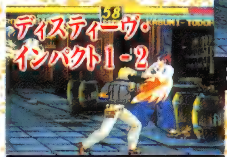

トンファーを振りかぶって…



出るまでが早いのが特徴



3連続の回し蹴りだ



ガードすることはできる

表向きはサウスタウンの私立探偵だが、裏の本業は犯罪者を追うバウンティーハンター。しかし、本業は鳴かず飛ばずの状態。

ある日、友人のレニィから大きなヤマの仕事が舞い込んできた。グラスヒル・バレーへフレアという女を探してくれとというのだ。

「グラスヒル・バレー？あんな田舎町にかよ。勘弁してくれよ」

ムチを使いこなすロディの相棒 レニィ・クレストン

フリック・ショット

手に持つムチからウェーブ上の飛び道具を撃つ技。射程は画面半分よりやや長い程度。しかしスキは小さいので、中間距離での牽制技として使えそうだ。

ウィップ・ラッシュ

ムチを素早く何度も前に振り出す技。最後の1発はリーチが長く、さらに中段判定になっている。

空中に浮かせた相手に決めるのが確実。

フォースイッシュ・レイブ

ムチを上下に4回振りながら前進する。上への判定が強く、早めに出しておけば対空技に使える。

威力も結構高いので、空中連続技としての使用も可。

フリック・ブレイク

突進乱舞技で、ヒットするとフォースイッシュ・レイブのようにムチで何度も殴り、掌打でフィニッシュ。出るまでが遅いし、ガードもされるので、決めるのは難しそうだ。

「ごちゃごちゃいってんじゃないわよ、私は先に現地にいってるからね、あとで追っかけてくるのよー」

フリージャーナリストでありながら、古い友人ロディと2人で何度かうまい儲け話にありついていた彼女は、今回もワイラーと名乗る男からフレアの捜索の依頼を受ける。そして彼女は、早速ロディに情報を流した。

技コマンド表

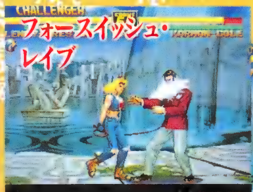
●特殊技	
オーバー・スウィング・ショート	←+AB
ロー・サマーソルト	←or↖+B
オーバー・スウィング・ロング	←+A
チェスト・バンプ	→→+B
ブッシュ・インパクト	→→+A
インパクト・トゥ・バンプ	チェスト・バンプ後A
●投げ技	
トワイン・スロー	→+C
●ダウン攻撃	
スクワッシュ・キック	↘+AorB
●必殺技	
フリック・ショット	↓↘→+A
ウイップ・ラッシュ	→←→+A
4（フォー）スイッシュ・レイブ	↓↙←+A
●超必殺技	
フリック・ブレイク	→←↙↓↘→+C


レニィの超必殺技は乱舞技


突進後ムチの乱れ打ちから



掌打でフィニッシュ。



ムチを振り振り前進だ！



ムチを振り回し最後にビシッ



非常に速く飛ぶ飛び道具だ!!



大門五郎の挑発に似ている?



「ちょー」



「かさねあてっ」ためすぎると転ぶ

古武術の達人藤堂竜白の愛娘。病弱な姉に代わり、父親と2人で道場を守っていたのだが、数年前父親はリョウに敗れ姿を消したため、1人で留守を預かっていた。
行方不明の父を探すため母親を説得していたのだが、いつまでも許されないため香澄は密かに家を出た…。

古武術の達人「藤堂」の娘
藤堂香澄(とうどうかすみ)



連続技のほか、対空にも使える

藤堂流・重ね当て(とうどうりゅう・かさねあて)

『龍虎の拳』で藤堂竜白が使っていたなつかしの技。姿勢が低くなり、上方向に判定が強いので、早めに出せば対空技になるほか、連続技に組み込んで使うことも可能。射程距離はそれ程長くないようだ。

藤堂流・雷砲吼(とうどうりゅう・らいほうこう)

両手を広げながら気合いで攻撃する技。
見た目よりはリーチがあるうえ、スキも小さく、しゃがみガード不能技でもある。しかも、食らった相手はよろけるので、さらに連続技を叩き込むことも可能だ。

藤堂流・秘伝超重ね当て(とうどうりゅう・ひでんちょうかさねあて)

技名の通り、強力な重ね当て。ボタン押しっぱなしでため状態に入り、威力がアップする。ただし、ためすぎると倒れてしまい、技が出なくなるので注意。ためなければ素早く出せ、空中連続技に使えるが威力は重ね当てと同程度。

技コマンド表

●特殊技	
殺拳陰打(さつけんいんだ)	相手の中段パンチ攻撃に対し←+A
殺掌陰蹴(さつしょういんしゅう)	相手の立ちパンチ攻撃に対し←+A
露払い(つゆばらい)	さばき中にA
轟閃(ごうせん)	A+B
白波(しらなみ)	←+B
双掌弾(そうしょうだん)	→→+A
双掌槍突脚(そうしょうそうとつきゃく)	双掌弾後←+B
草薙(くさなぎ)	双掌弾後↓+B
飛槍(ひそう)	→→+B
●投げ技	
持ち回し前落とし(もちまわしまえおとし)	→+C
●ダウン攻撃	
甲割(かぶとわり)	↘+AorB
●必殺技	
藤堂流・重ね当て(とうどうりゅう・かさねあて)	↓↘→+A
藤堂流・雷砲吼(とうどうりゅう・らいほうこう)	↓↙←+A
●超必殺技	
藤堂流・秘伝超重ね当て(とうどうりゅう・ひでんちょうかさねあて)	←→↘↓↙←+A



如月影二の同門でありライバル
不破 刃(ふは じん)

如月影二とともに忍者の修行をおこなっていた男。総帥の高齢化に伴い、次期総帥の人選がおこなわれたが、影二のみ候補に挙げられたことを不満に持ち、山を下りる。
その後、打倒影二のため世界中を回る。ある時、グラスヒル・バレーで夜な夜なおこなわれる賭け試合のウワサを聞きつけ…。

技コマンド表

●特殊技	
ボディー突き(ボディーづき)	←+A
側退撃(そくたいげき)	←+B
頭突き(ずつき)	→→+A
不破流竜巻蹴り(ふはりゅうたつまきげり)	→→+B
開脚踵落とし(かいきゃくかかとおとし)	A+B
2段ジャンプ(2だんジャンプ)	ジャンプ中↖or↑or↗
天誅落(てんちゅうらく)	敵ダウン時↓↑+A
●投げ技	
天逆投(てんぎゃくとう)	→+C
●ダウン攻撃	
転身弾(てんしんだん)	↘+AorB
●必殺技	
流影陣(りゅうえいじん)	↓↘→+A
真空斬首刀(しんくうざんしゅとう)	↓↙←+A
猛牛流投陣(もうぎゅうりゅうとうじん)	→←↙↓↘→+C
忍隠れ(しのびかく)	↓←↙+B
●超必殺技	
闘神翔(とうじんしょう)	↓↓+C

流影陣(りゅうえいじん)

飛び道具跳ね返し技。如月影二とはモーションが違い、縦にバリアを発生させる。覇王翔吼拳も跳ね返せる。通常の攻撃判定もあるぞ。

真空斬首刀(しんくうざんしゅとう)

両手を水平に広げ、高速回転しながら相手に突進していく技。相手がしゃがむと当たらないので、空中に浮かせたりよろめかせてから使おう。

猛牛流投陣(もうぎゅうりゅうとうじん)

相手の攻撃を両手で受け止めて、後ろに放り投げる当て身投げ。ジャンプ攻撃や必殺技も取れるが、下段攻撃は取ることができない。



「ウアオー!」気合い入りまくりです

忍隠れ(しのびかく)

姿を消してしまう、忍者らしい必殺技。しかし、影は残るので、いる位置がばれてしまう。5秒経過するか、ダメージを受けると姿を現す。

闘神翔(とうじんしょう)

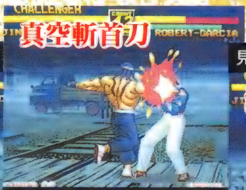
両手を広げ、緑色のオーラの柱を自分の周囲にに発生させる技。出かかりにかなり長い無敵時間があるが、攻撃発生は遅く、当てにくい。



消滅後も食らい判定は残っているので注意

必殺技もこの通り

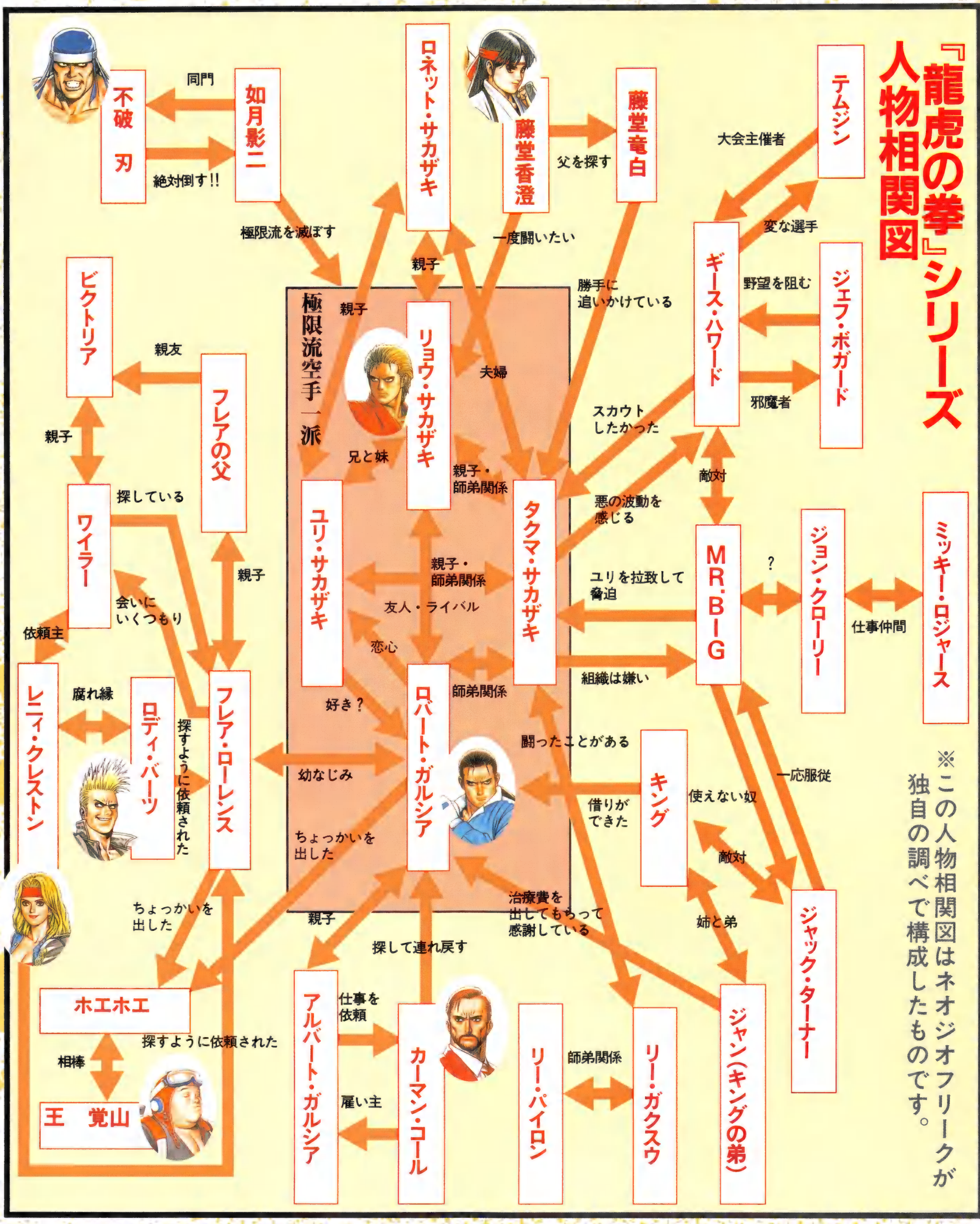




回ってガリガリ当たる

見た目は違うが性能は一緒





『龍虎の拳』シリーズ人物相関図
不破刃
如月影二
同門
絶対倒す!!
極限流を滅ぼす
ロネット・サカザキ
藤堂香澄
藤堂竜白
父を探す
一度闘いたい
テムジン
大会主催者
変な選手
ギース・ハワード
ジェフ・ボガード
野望を阻む
邪魔者
勝手に追いかけている
親子
極限流空手一派
親子
リョウ・サカザキ
夫婦
スカウトしたかった
ビクトリア
親友
フレアの父
親子
ワイラー
探している
兄と妹
親子・師弟関係
タクマ・サカザキ
悪の波動を感じる
敵対
ユリ・サカザキ
親子・師弟関係
友人・ライバル
MR.BIG
ユリを拉致して脅迫
?
ジョン・クローリー
ミッキー・ロジャース
仕事仲間
親子
会いにいくつもり
依頼主
恋心
組織は嫌い
師弟関係
レニィ・クレストン
腐れ縁
ロディ・バーツ
探すように依頼された
フレア・ローレンス
好き?
ロバート・ガルシア
闘ったことがある
キング
使えない奴
一応服従
幼なじみ
借りができた
ちょっかいを出した
敵対
ジャック・ターナー
ちょっかいを出した
治療費を出してもらって感謝している
姉と弟
親子
探して連れ戻す
ホエホエ
探すように依頼された
相棒
王 覚山
アルバート・ガルシア
仕事を依頼
雇い主
カーマン・コール
リー・パイロン
師弟関係
リー・ガクスウ
ジャン(キングの弟)
※この人物相関図はネオジオフリークが独自の調べで構成したものです。



REAL BOUT 餓狼伝説®

システム解析／ジェイケイ、奥女中秀磨

全キャラダメージ表&連続技 対戦攻略などお得情報満載だ!

SNK	格闘アクション	346M			
MVS	発売中 98,000円	カセット	発売中 34,000円	CD	発売中 8,800円

今月の『リアルバウト餓狼伝説』は皆さんお待ちかねの全技ダメージ数値表と必殺の連続技特集。そして気になるファイティングレベルの算出方法と、まさに徹底攻略だ!!

新発見のシステム関連情報だ! 最終版システム追加補足

さて、今月は連続技特集ということで、リアルバウトにおける連続技を決める際に知っておきたい小ネタをいくつか紹介してみようと思う。実戦でも役立ててくれ〜い!!

（編集部調べ）

コンビネーションアタックのひみつ

このゲームをやり込んでいる人なら、「しっかり入力したのに、コンビネーションアタックが出ない!」という経験が1度はあるはず。

これは、1発目を先行入力（早めのタイミングで入力しておくと、出せる状態になってから技が出てくれる現象）してしまったことが原因。ジャンプの着地直後や、ガードの硬直が解けた直後などは注意。

防ぐ方法だが、ベストのタイミングでボタンを押すか、少しタイミングを遅らせてボタンを押すしかない。

特に、ジャンプC攻撃は、のけぞり時間が非常に長いので、着地と同時にダッシュor前に歩いてから通常技を出しても、大抵連続技になってくれる。間合いを詰められるし、コンビネーションアタックが出なくなる現象防止にもなるして一石二鳥だ。このゲームで連続技を狙う際の基本ともいえるので覚えておこう。

ちなみに、素早く入力すれば、空振りからも次の技を出せるので、遠くから最後の1発だけ当てることもできる。

また、少しならタイミングを遅らせることも可能。連続ガードにしないのも手だ。

ジャンプ攻撃の秘密 その1

有名なので知っている人も多いと思うが、このゲームでは、ジャンプ中に2連続で技を出すことができる。

ただし、ジャンプ攻撃はA↓CかB↓Cの組み合わせに限られ、大ジャンプ中、もしくは小ジャンプからの空中振り向き後でないと不可能。また、1発目が当たらないと2発目を出すことはできない。

2発当たりやすいかどうかは、1発目の打点と、ジャンプCの出るまでの早さに関係する。1発目が下方向に強く（高い打点で当たる）、ジャンプCが素早く出るキャラならば、ガンガン狙っていけるぞ。逆の場合、ジャンプCの攻撃判定が出る前に着地してしまうので狙いにくい。



ジャンプBを当てたあと…



すぐにCが出せる。うまく当てれば2ヒットだ

※記事中のコマンド類は、キャラが右を向いている時のものです。

ジャンプ攻撃の秘密 その2



小ジャンプ振り向きの技が出るのだ



これはどう見ても大ジャンプなのだが…

　大ジャンプ空中振り向きから技を出すと、斜め大ジャンプ時の技が出るのだが、ここで小ジャンプ空中振り向き時（垂直大ジャンプ時）の技を出す方法が発見された。
　やり方は、「小ジャンプするつもりでレバーを入力し、直後にDボタンを押す」だけ。レバーとボタンは、同時ではダメなので注意。
　これが有効なのは、アンディ、ボブ、山崎あたり。アンディは空中2段（B→C）がかなり当たりやすくなり、ボブと山崎はリーチの長いキックが出せるようになるのだ。
　さらに、空中で2回振り向いて正面に向き直す方法もある。めんどくさいが、ボブや山崎は使えなくもないと思う。これは、小ジャンプからでも可能だ。

コマンド技は投げられない?

　コマンド技に分類される技（例、テリーの↙+Aのアッパー）は、出した直後から硬直が解けるまで、要するにモーション中は、完全に投げられ判定がなくなることが判明した。
　実はこれが超使えるのだ。
　起き上がりに密着状態で重ねるだけで、無敵技以外での反撃は食らわないし、ジャンプAやBをやや高めの打点で当て、着地でコマンド技を出せば、ガード後に投げを狙った相手にヒットするのだ。
　技の出る早さによっては、前述の戦法が不可能な場合もあるが（特に後者）、覚えておいて絶対に損はしない。使い道はたくさんあるぞ。
　ただし、ジョーのバーチカルアッパーと、崇雷の龍殺脚だけは例外。しっかりと投げられてしまう。



投げられません。必殺技につないでやれ

ついにSNKオフィシャルのファイティングレベル算出方法を公開だ!

　今回も餓狼3同様ファイティングレベルが表示される。レベルはその試合の得点、残りタイムによって決定され、ゲーム終了時にファイターランキングとしてプレイの評価がされる。ランキングの最高位は『ホーリーファイター』で、これには高得点の他、無敗クリアも条件となっている。

いい感じだ。この調子でガンガンいこう





無敗で進むことも重要

■ファイティングレベル算出方法

時間＼得点	9,000点以上	8,000点以上	7,000点以上	6,000点以上	5,000点以上	4,000点以上	3,000点以上	3,000点未満
6秒以内	SSS	SSS	SS	SS	S	S	S	AAA
10秒以内	SSS	SS	SS	S	S	S	AAA	AA
15秒以内	SS	SS	S	S	S	AAA	AA	AA
20秒以内	SS	S	S	S	AAA	AA	AA	A
25秒以内	S	S	S	AAA	AA	AA	A	A
30秒以内	S	S	AAA	AA	AA	A	A	B
35秒以内	AAA	AA	AA	A	A	B	B	C
40秒以内	AA	A	A	B	B	C	C	C
45秒以内	A	B	B	C	C	C	C	C
46秒以降	B	C	C	C	C	C	C	C
エクストラ時間切れ	C							

※リングアウト勝ちの場合も有効

		取得ポイント
1	850以上	SSS、SS、Sの平均
2	849～650	SS、S、AAAの平均
3	649～442	S、AA、AAの平均
4	441～351	S、AA、AAの平均
5	350～221	S、AA、AAの平均
6	220～156	AAA、AA、Aの平均
7	155～117	AA、A、Bの平均
8	117未満	A、B、Cの平均

■ポイントテーブル

	ポイント
SSS	41
SS	33
S	25
AAA	17
AA	12
A	9
B	9
C	5

■ファイターランキング

HOLY FIGHTER	GENIUS FIGHTER	MASTER FIGHTER	ACE FIGHTER	HOPE FIGHTER	AVERAGE FIGHTER	TRAINEE FIGHTER	BEGINNER FIGHTER
850以上	849～650	649～442	441～351	350～221	220～156	155～117	117未満

トリプルゲイザーでフィニ～ッシュ!!

テリー・ボガード

攻略／修羅騎士　鷹



●しゃがみA数発↓しゃがみC↓キャンセルクラックシュート

テリーが持つ連続技で、最もオーソドックスなもの。簡単で威力もそこそこある。

舞、マリー、ホンフゥ、秦兄弟などの小さめのキャラにしゃがんでいる状態で食らわせると、最後のクラックシュートが空振りしてしまうので、すぐさま投げてしまおう。投げを返してくるような相手なら、次からはパワーウェイブ（ラウンドウェイブ）に代えるか、他の連続技に切り替えよう。また、しゃがみA↓Cの後、出せる状態であればトリプルゲイザーにもつなげることができるぞ。

他のバリエーションをいくつか紹介しておくと、しゃがみAから立ちBにつなげ、キャンセルライジングタックル（orパワーダンク）や、2択攻撃を仕掛けられる、しゃがみA↓しゃがみB↓立ちC or ⬇Cなどがある。

●ジャンプB↓C↓しゃがみA（1～2発）↓しゃがみB、↙C↓キャンセルライジングタックル

通常時では一番減ると思われる連続技で、ゲージを1本以上持っていくぞ。つなぎ方のコツとして、ジャンプB↓Cの後に少し歩いてからしゃがみAを出すこと。はじめは違和感があって難しいかもしれないけど、ぜひモノにしてもらいたい。

このほか、ジャンプB↓C↓立ちA×3↓立ちC↓キャンセル強バーンナックルという連続技も強力。出せる状態なら強バーンナックルをトリプルゲイザーに代えれば超強力だ。



高めの打点でジャンプBを当てて…

着地後は前進してからしゃがみA×2…

続けてジャンプCを当てる

しゃがみB、↙+Cとつないで…

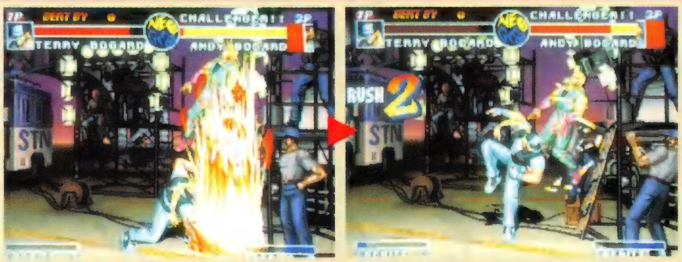
キャンセルライジングでフィニッシュ

●立ちA、C↓キャンセルパワーウェイブ↓しゃがみA、しゃがみC↓キャンセルクラックシュート

この連続技は画面端限定なので、狙い所が少ないのがタマに傷。ジャンプCからでもつながる。

●ライジングタックル（orパワーゲイザー）↓ライジングタックル

これも画面端限定の連続技。当て方の条件は、はじめのライジングタックル（orパワーゲイザー）を空中（の高い位置）で当てなければならないこと。テリー使いの人は一応覚えておこう。



ライジングで追い討ち可能。狙い所は…？

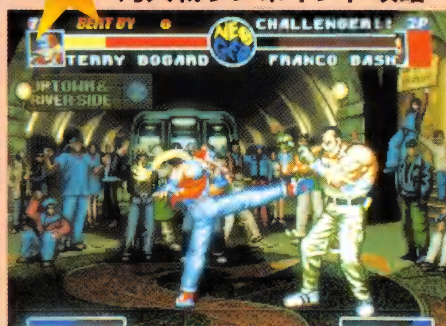
こんな感じでヒットすれば…

修羅騎士　鷹の対人戦ワンポイント攻略

近距離戦では、何らかの技にキャンセルをかけてクラックシュートでガンガン攻めたり（ラッシュ）、2択を仕掛けられるコンビネーションアタックを使うのがメインになる、時折キャンセルラウンドウェイブを出してみるのもいいだろう。相手にダウンさせることのできる連続技を決めたなら、相手の起き上がりに合わせて振り向きから仕掛けてみるのも一つの手だ。

中距離では、威力も高く牽制に使える遠距離立ちCとしゃがみCをメインに闘っていこう。立ちCはしゃがんでいる相手には当たらないものの（一部のキャラは除く）ガードされてもキャンセルをかけることができるので、つねにラウンドウェイブのコマンドを入力しておこう。しゃがみCも立ちCに次いでリーチが長いので、あわせて使っていくといい。

遠距離では、〝跳ばせて落とす戦法〟や、パワーウェイブを先行させて、突進技やチャージキックなどで切り込んでいこう。



長ーい遠距離立ちC。牽制に使おう

通常技・必殺技ダメージ数値一覧

状態	攻撃	C	攻撃力	得点	気絶値（気絶値MAX 32）	気絶時間
立ち近距離	パンチ	○	8	100	2	11
	キック	○	8	200	2	11
	威力大	○	15	200	3	11
立ち遠距離	パンチ	○	8	100	2	11
	キック	○	8	200	2	11
	威力大	×	28	400	6	22
屈み	パンチ	○	8	100	2	11
	キック	○	8	200	2	11
	威力大	○	28	400	6	26
垂直ジャンプ	パンチ	×	8	100	2	11
	キック	×	8	200	2	11
	威力大	×	28	400	6	22
斜めジャンプ	パンチ	×	8	100	2	11
	キック	×	8	200	2	11
	威力大	×	28	400	6	22
垂直小ジャンプ	パンチ	×	8	100	2	11
	キック	×	8	200	2	11
	威力大	×	28	300	6	22
斜め小ジャンプ	パンチ	×	8	100	2	11
	キック	×	8	200	2	11
	威力大	×	28	300	6	22
近距離攻撃手前OS	パンチ	×	12	100	2	11
	キック	×	12	100	2	11
	威力大	×	28	400	6	22

状態	攻撃	回数	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
遠距離攻撃手前OS	パンチ		×	12	100	2	11
	キック		×	12	100	2	11
	威力大		×	28	400	6	22
近距離攻撃奥OS	パンチ		×	12	100	2	11
	キック		×	12	100	2	11
	威力大		×	28	400	6	22
遠距離攻撃奥OS	パンチ		×	12	100	2	11
	キック		×	12	100	2	11
	威力大		×	28	400	6	22
対OS攻撃	手前		○	19	400	4	18
	奥		○	19	400	4	18
屈み対OS攻撃	手前		○	19	400	4	18
	奥		○	19	400	4	18
特殊状態	名前	回数	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
避け攻撃		1	○	19	400	4	18
コマンド技	バックスピンキック	1	×	19	500	6	22
	アッパー	2	○	19	300	4	18
	チャージキック	1	×	28	500	6	22
投げ技	バスタースルー		—	26	500	0	0
必殺技	名前	回数		攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
	バーンナックル(弱)	1		35	500	6	22
	バーンナックル(強)	1		42	700	8	28
地上	パワーダンク	1		8	200	2	11
上昇		1		10	200	2	11
フィニッシュ		1		26	500	5	22

必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
	クラックシュート	3	16	300	3	18
地上	ライジングタックル	1	10	300	2	11
上昇		4	8	100	2	11
その場	パッシングスウェー	1	10	200	3	11
移動		1	12	400	4	22
弾	パワーウェイブ	1	16	400	3	14
弾	ラウンドウェイブ	1	16	400	3	14
超必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
弾	パワーゲイザー	4	96	2000	0	0
潜在能力	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
弾	トリプルゲイザー	3	43	2000	0	0

※各キャラのダメージ数値表は、メーカーの資料を元に作成しています。Cの欄はキャンセルの可否を表していますが、ガード時については前号を参照して下さい。
また、回数については必ずしもその数字分ヒットするとは限りません。

幻影 不知火からの連続技が華麗で超強力だゾ!!

アンディ・ボガード

攻略／修羅騎士　鷹



●しゃがみA×3→立ちBキャンセル強斬影拳→疾風裏拳→くない弾

地上戦における、簡単かつ強力な基本連続技。キャラによって、しゃがみAの数を増やしてもいい。また、しゃがみAをしゃがみ状態でくらっている時、舞、マリー、ホンフゥ、奏兄弟には、その後の立ちBが入らないので、しゃがみBに切り替えよう。

このほか、立ちBのあとに↙Cにつなぎ、キャンセルをかけて昇龍弾or斬影裂破や、しゃがみB→↙Cキャンセル超裂破弾など、超強力なものもある。

●振り向きジャンプB→C→キャンセル幻影　不知火→対OS攻撃キャンセル強斬影拳→疾風裏拳→くない弾

合計8HIT。一応全キャラに入り、相手の気絶値を確実にMAXまでもっていくことができるのがウリ。

このほか、出る状態であれば斬影拳を超裂破弾に変えてもいい。斬影裂破に変えれば、11HITとなるゾ。いずれも気絶させることはできないが、超強力で美しい。

●ジャンプCキャンセル幻影不知火→対OS攻撃キャンセル飛翔拳→上げ面キャンセル強斬影拳→疾風裏拳→くない弾（アンディ究極奥義）



ジャンプC→キャンセル幻影不知火から…

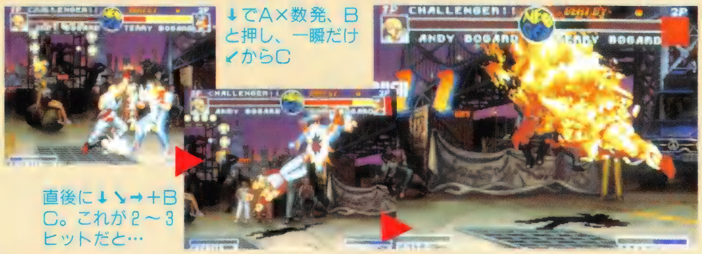
すぐに立ちD。遅れると次がつながらない

さらにキャンセル飛翔拳から…

上げ面。2P側なら2発入る

気絶しない相手にはくない弾を入れよう

これは、画面左端限定連続技（サウンドビーチはどちらでも平気）だ。キャンセル斬影拳を斬影裂破に変えれば、そのままリングアウト勝ち。アタマページで解説した『ジャンプと同時にD→B→C』から最後まで決めれば、確実に気絶値がMAXになる（途中で気絶するキャラもいる）。途中で気絶したキャラには、もう一度同じ連続技をいれてみよう、再度気絶するぞ。また、最後まで入れて気絶した相手には、もう一度同じ連続技に入り、出せる状態であれば、キャンセル斬影拳を超裂破弾に切り替えよう。そのままKOかリングアウト勝ちだ。

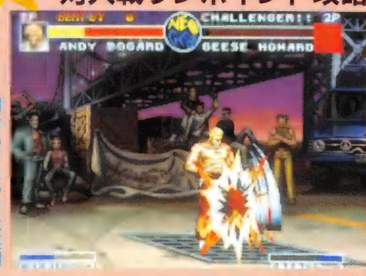


↓でA×数発、Bと押し、一瞬だけ↙からC

直後に↓↘→+BC。これが2～3ヒットだと…

さらに超裂破弾などで追い討ち可能

修羅騎士　鷹の対人戦ワンポイント攻略



間合いによっては裏回りも狙えるぞ

アンディの基本は、斬影拳を使いこなすことと、幻影不知火で相手を翻弄させることにあるので、それらの使い方を紹介していこう。

斬影拳は大きく分けて、移動手段と当てにいくという、2種類の使い分けができる。

移動手段として使っていくには、飛び道具である飛翔拳を遠距離から撃って、それを弱で追いかけていくのが無難。また、そのあとの行動としてはダッシュジャンプから連続技を狙ったり、しゃがみCを出したりと、いろいろなバリエーションがある。

当てにいくには、弱を出して途中で止まり、すぐさま強で突っ込んだり、一度闇浴びせ蹴りで退いてから、再び強で出したりと、相手に読まれずに出していくのがコツ。もちろん途中に激飛翔拳や飛翔拳をまぜて固めるのもいい。

幻影　不知火を当てるコツとして、近い位置でジャンプ弱キックからキャンセルして幻影　不知火を出す。そうすると裏回りになりやすいぞ。

最後に、不知火蜘蛛絡みの使用はほどほどに。

気絶値MAX　31

状態	攻撃	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
立ち近距離	パンチ	○	7	100	2	10
	キック	○	6	100	1	5
	威力大	○	14	200	3	10
立ち遠距離	パンチ	○	7	100	2	10
	キック	○	7	200	2	10
	威力大	×	26	400	6	20
屈み	パンチ	○	7	100	2	10
	キック	○	7	200	2	10
	威力大	○	26	400	6	24
垂直ジャンプ	パンチ	×	7	100	2	10
	キック	×	7	200	2	10
	威力大	○	26	400	6	20
斜めジャンプ	パンチ	×	7	100	2	10
	キック	×	7	200	2	10
	威力大	○	26	400	6	20
垂直小ジャンプ	パンチ	×	7	100	2	10
	キック	×	7	200	2	10
	威力大	×	26	400	6	20
斜め小ジャンプ	パンチ	×	7	100	2	10
	キック	×	7	200	2	10
	威力大	×	26	400	6	20
手前攻撃OS 近距離	パンチ	×	11	100	2	10
	キック	×	11	100	2	10
	威力大	×	26	400	6	20

状態	攻撃	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
手前攻撃OS 遠距離	パンチ	×	11	100	2	10
	キック	×	11	100	2	10
	威力大	×	26	400	6	20
奥攻撃OS 近距離	パンチ	×	11	100	2	10
	キック	×	11	100	2	10
	威力大	×	26	400	6	20
奥攻撃OS 遠距離	パンチ	×	11	100	2	10
	キック	×	11	100	2	10
	威力大	×	26	400	6	20
対攻撃OS	手前	○	18	400	4	17
	奥	○	18	400	4	17
対攻撃OS 屈み	手前	○	18	400	4	17
	奥	○	18	400	4	17

特殊技能	名前	回数	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
避け攻撃		1	○	18	400	5	17
技コマンド	浴びせ蹴り	1	×	18	500	6	20
	上げ面	2	○	10	300	4	13
	くない弾	2	×	16/19	200	3	20
投げ技	内股		−	24	600	0	0
	不知火蜘蛛絡み		−	26	500	0	0

必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
	斬影拳(弱)	1	36	500	5	20
	斬影拳(強)	1	37	500	5	20
	疾風裏拳	1	8	300	4	17
	闇　浴びせ蹴り	1	32	600	6	22

通常技・必殺技ダメージ数値一覧

必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
地上	昇龍弾	1	11	100	2	10
上昇		3	10	200	2	10
	幻影　不知火	1	20	600	6	22
地上	空破弾	1	12	200	2	10
上昇		1	16	400	4	17
弾	飛翔拳	1	16	400	3	13
弾	激　飛翔拳	5	8	100	2	13
	疾風竜巻蹴り	1	18	500	6	22

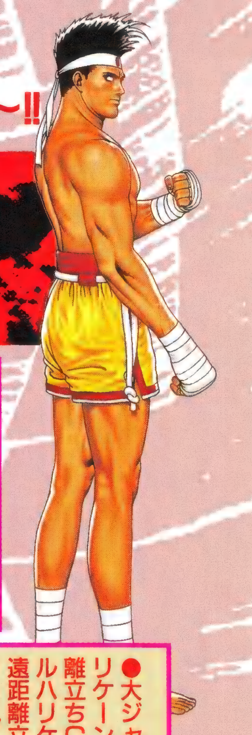
超必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
上昇	超裂破弾	3	19	300	0	0
下降		4	64	1100	0	0

潜在能力	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
地上	斬影　裂破	1	24	1000	0	0
上昇		5	12	400	0	0
下降		5	59	2000	0	0

爆裂拳でおっしゃ〜!!

ジョー・ヒガシ

攻略／ジェイケイ



●ジャンプC攻撃→近距離立ちB、B→キャンセル爆裂拳（5ヒット）→爆裂フック（2ヒット）

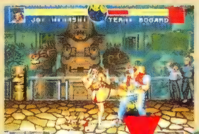
ジャンプC攻撃は、小ジャンプ、大ジャンプ、空中振り向きのどれからでも可能。ぜひマスターしたい連続技だ。

立ちBはダッシュで接近してから出そう。遠いと爆裂拳のヒット数が減ってしまう。

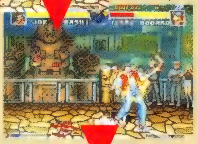
爆裂拳は、ボタンを連打し過ぎると、爆裂フックが出にくくなるので注意。4回連打すれば出せるぞ。

爆裂フックは、爆裂拳の4or5発目にキャンセルをかけるタイミングで。このとき、⬅↙⬇↘➡と回すと出ないので気をつけるように。爆裂拳中、⬇に入れておくといい。

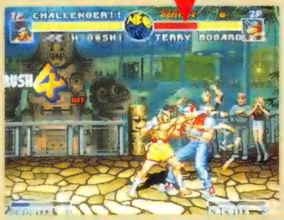
ただし、フランコやビリー、双角などには爆裂拳が4発しか入らないので注意。4発目からはつながらないので、3発目で出してしまうように。



ジャンプCからダッシュして立ちB…



立ちB…



キャンセル爆裂拳。爆裂フックまで決めよう

●裏回りジャンプC攻撃→⬅+A、C、C、C→キャンセル爆裂拳（3ヒット）→爆裂フック（2ヒット）

ジャンプC攻撃は、小ジャンプより大ジャンプの方が裏回りを狙いやすい。

⬅+A、C、C、Cは、タイミングよくボタンを押していけば、1、2、4回目を2発ヒットさせることができる。次のボタンを早く押しすぎないように気をつけよう。

相手がしゃがみ状態で食らっても、⬅+Aがヒットすると無理やり立ち状態にするので、最後まで決めることができる。ただし、背の小さいキャラだと⬅+Aが空振りしてしまい、決められない。

●大ジャンプC攻撃→ハリケーンアッパー→近距離立ちC攻撃→キャンセルハリケーンアッパー→遠距離立ちB、B→キャンセル爆裂拳（2ヒット）→爆裂フック（2ヒット）

画面左端限定の連続技。サウンドビーチ面なら、右端でも可能になる。

大ジャンプC攻撃は、着地でハリケーンアッパーにつながり、なおかつできるだけ高い打点で。ハリケーンアッパーは、ボタンを着地後に押そう。ボタンが早いと通常技に化けてしまうぞ。

そのあとは、ほんのわずかだけ前に歩いてC攻撃→キャンセルハリケーンアッパー、さらに少し歩いて（前のより長め）立ちB、B、最後はキャンセル爆裂拳→2発目をキャンセルで爆裂フックだ。



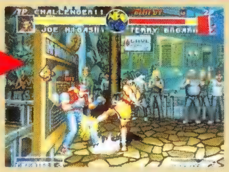
着地したらハリケーンアッパー…



わずかだけ前進して立ちC…



キャンセルハリケーンアッパー…



ちょっと前進して立ちB。フックまで決めよう

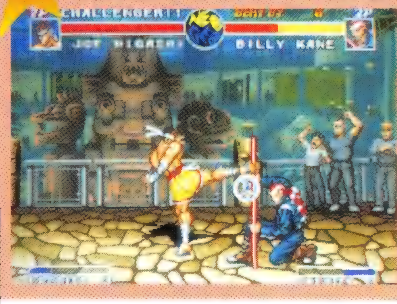
ジェイケイの対人戦ワンポイント攻略

何といってもダッシュC攻撃（遠距離技の方）が強い。ハリケーンアッパーの後ろを追いかけて出していくといい。

ガードされたら、キャンセルでハリケーンアッパーが基本だが、跳び込まれるとまずいので、弱スラッシュキック（遅めキャンセル）も混ぜて使っていこう。ヒットしたら、バックステップするか、前方小ジャンプC攻撃やダッシュC攻撃などを出すといい。

ダッシュからはC攻撃だけでなく、ダッシュジャンプC攻撃も混ぜて使っていこう。ヒットしたらもちろん連続技だ。ガードされたなら、コンビネーションアタックを使い分けて攻めるといい。↙+Cからキャンセル必殺技や、スキのないC（⬇or↘+C）をガードさせてからさらに攻めるなど、多彩な攻めが可能だ。

対空技は、下方向に強い技以外ならスライディングでOK。タイガーキックは間合いが近いとき限定。この技はガードキャンセル中心で使っていくといい。



一時期編集部で猛威をふるった蹴り。使えるゾ

通常技・必殺技ダメージ数値一覧表

状態	攻撃	C	攻撃力	得点	気絶値（気絶値MAX 32）	気絶時間
立ち近距離	パンチ	○	6	100	2	11
	キック	○	9	200	2	11
	威力大	○	28	400	6	22
立ち遠距離	パンチ	○	6	100	2	11
	キック	○	9	200	2	11
	威力大	×	28	400	6	22
屈み	パンチ	○	6	100	2	11
	キック	○	9	200	2	11
	威力大	○	28	400	6	26
垂直ジャンプ	パンチ	×	6	100	2	11
	キック	×	9	200	2	11
	威力大	×	28	400	6	22
斜めジャンプ	パンチ	×	6	100	2	11
	キック	×	9	200	2	11
	威力大	×	28	400	6	22
垂直小ジャンプ	パンチ	×	6	100	2	11
	キック	×	9	200	2	11
	威力大	×	28	300	6	22
斜め小ジャンプ	パンチ	×	6	100	2	11
	キック	×	9	200	2	11
	威力大	×	28	400	6	22
近距離攻撃手前OS	パンチ	×	10	100	2	11
	キック	×	10	100	2	11
	威力大	×	28	400	6	22

状態	名前	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
遠距離攻撃手前OS	パンチ	×	10	100	2	11
	キック	×	10	100	2	11
	威力大	×	28	400	6	22
近距離攻撃奥OS	パンチ	×	10	100	2	11
	キック	×	10	100	2	11
	威力大	×	28	400	6	22
遠距離攻撃奥OS	パンチ	×	10	100	2	11
	キック	×	10	100	2	11
	威力大	×	28	400	6	22
対攻撃OS	手前	○	19	400	4	18
	奥	○	19	400	4	18
対屈み攻撃OS	手前	○	19	400	4	18
	奥	○	19	400	4	18

特殊状態	名前	回数	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
避け攻撃		1	○	19	400	5	18
コマンド技	スライディング	1	×	19	400	6	26
	ジョーソバット	1	○	28	500	5	22
	しゃがみ肘討ち	2	○	19	300	4	18
	バーチカルアッパー	2	○	11	200	3	11
投げ技	ジョースペシャル		-	26	600	0	0
接触技	膝地獄		-	5	100	0	0

必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
	スラッシュキック（弱）	1	39	500	5	20
	スラッシュキック（強）	1	26	300	3	18
フィニッシュ		1	26	500	5	18
	黄金のカカト	3	16	200	2	18
地上	タイガーキック	1	10	200	3	11
上昇		1	29	500	5	22
	爆裂拳	9	7	100	1	11
フィニッシュ	爆裂フック	2	20	200	3	20
その場	プレッシャーニー	1	12	200	3	11
移動		1	10	400	4	20
弾	ハリケーンアッパー	1	16	400	3	14
弾	爆裂ハリケーン	1	16	400	3	14

超必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
弾	スクリューアッパー	4	96	2000	0	0

潜在能力	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
弾	スライドスクリュー	4	112	5000	0	0



不知火舞

攻略／ジェイケイ

連続技でとおぉ〜っ

●しゃがみA×数発、立ちB→キャンセル必殺忍蜂（2ヒット）

基本的な連続技。ジャンプC攻撃から連続でつないだり、相手のちょっとしたスキに決めるなど、使い道はいろいろ。

しゃがみAは、入れすぎると必殺忍蜂が入らなくなるので注意。密着からでも5〜6発が限度だ。ジャンプC攻撃のあとは、前に歩いてから出せば、たくさん入れることができるものの、2発ぐらい減らす必要がある。

必殺忍蜂は、代わりに立ちCや超必殺忍蜂でもつながる。また、最後を➡+Cにして、しゃがみD攻撃で追い討ちしてもいい。ほぼ回避不能で、ダメージも大きい。

●前方大ジャンプC攻撃→キャンセルムササビの舞（2ヒット）→しゃがみA、Bキャンセル必殺忍蜂

ジャンプC攻撃は、できるだけ近い間合いから当てよう。打点は低い方がいいが、低すぎてもムササビの舞が空振りしてしまうので難しい。

しゃがみAは、タイミングが遅いとつながらないし、早くてもBにつながらないので注意。しゃがみA×2、立ちB、立ちC orキャンセル超必殺忍蜂の方が簡単でいい。

ただし、最後をしゃがみA 1発から立ちB、立ちC（➡+C）or超必殺忍蜂でないと入らないキャラもいるし、完全に入らないキャラもいる。



さらにしゃがみAがつながるのだ

ジャンプCをこの辺で当てれば…

キャンセルムササビの舞から…

●大ジャンプC攻撃→近距離立ちA、C→キャンセル花蝶扇→しゃがみA、B、↙+C→夢桜・改



夢桜・改で決め。減りはイマイチ

2発目をキャンセルして花蝶扇

ジャンプから接近してA、C…

しゃがみA。タイミングがムズい

最後はこれで浮かせて…

画面端限定。フランコ、双角、ビリー、ホンフゥには入らない。

ジャンプ攻撃は、背の高いキャラ相手ならB、Cと2発当てることもできる。

着地後はダッシュで接近し、A、C（2発目）→キャンセル花蝶扇。そのあとはタイミングよくしゃがみAだ。例によって早すぎてもBにつながらなくなるので注意が必要だ。↙+Cを当てたら、レバーを↗に入れっぱなしで大ジャンプして、下降中にタイミングよく下方向+Cを押せば、地面でバウンドした直後の相手を空中投げできる。ただし、崇秀、崇雷の2人に対しては、一瞬だけ遅れてジャンプしないと投げられず、山崎に対してはさらに少し遅らせないと投げられないぞ。

Bからキャンセルで超必殺忍蜂につなげば、さらに大ダメージを与えられる。ただし、KOできないと、自分がリングアウト負けする可能性が高いので注意。

ジェイケイの対人戦ワンポイント攻略



通常技なのに下段ガード不能。連続技にもつながる

大ジャンプC攻撃からの連続技を狙いつつ、しゃがみガード不能技や、スキのないコンビネーションアタックを駆使して闘っていくことになる。

接近時は、しゃがみAを中心に使い、ヒットしたら連続技につなげていこう。ガードされたら、少し歩いて再びしゃがみAや、跳び込み、しゃがみガードできない遠距離立ちAからB、Cなどを使い分けるといい。また、スキが非常に小さいコンビネーションアタックの↙+Cにつないで、さらに前述のように攻めていくのもいいだろう。

対空技は、近距離立ちC攻撃が結構強い。落としたあとは着地に遠距離立ちAなどを重ねていくといい。

そのほか、やはりしゃがみガード不能である、大ジャンプ直後のC攻撃をキャンセルして、ムササビの舞や幻影不知火を出していく手もある。

通常技・必殺技ダメージ数値一覧表

状態	攻撃	C	攻撃力	得点	気絶値 (気絶値MAX 28)	気絶時間
立ち近距離	パンチ	○	6	100	2	9
	キック	○	6	200	2	9
	威力大	○	13	200	3	9
立ち遠距離	パンチ	○	7	200	2	9
	キック	○	6	200	2	9
	威力大	×	13	200	3	9
屈み	パンチ	○	6	100	2	9
	キック	○	6	200	2	9
	威力大	○	24	400	6	24
垂直ジャンプ	パンチ	×	6	200	2	9
	キック	×	6	200	2	9
	威力大	○	24	400	6	18
斜めジャンプ	パンチ	×	6	200	2	9
	キック	×	6	200	2	9
	威力大	○	24	400	6	18
垂直小ジャンプ	パンチ	×	6	200	2	9
	キック	×	6	200	2	9
	威力大	×	24	300	6	18
斜め小ジャンプ	パンチ	×	6	200	2	9
	キック	×	6	200	2	9
	威力大	×	24	300	6	18
近距離攻撃手前OS	パンチ	×	10	100	2	9
	キック	×	10	100	2	9
	威力大	×	24	400	6	18

状態	名前	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
遠距離攻撃手前OS	パンチ	×	10	100	2	9
	キック	×	10	100	2	9
	威力大	×	24	400	6	18
近距離攻撃奥OS	パンチ	×	10	100	2	9
	キック	×	10	100	2	9
	威力大	×	24	400	6	18
遠距離攻撃奥OS	パンチ	×	10	100	2	9
	キック	×	10	100	2	9
	威力大	×	24	400	6	18
対攻撃OS	手前	○	16	400	4	15
	奥	○	16	400	4	15
対屈み攻撃OS	手前	○	16	400	4	15
	奥	○	16	400	4	15

特殊状態	名前	回数	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
避け攻撃		1	○	16	400	5	15
コマンド技	龍の舞	1	○	24	500	6	21
	背面蹴り	1	×	16	400	4	18
	跳ね蹴り	1	×	16	500	7	21
投げ技	風車崩し・改		-	22	600	0	0
	夢桜・改		-	22	600	0	0

必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
弾	花蝶扇	1	16	400	3	11
弾	乱れ花蝶扇	1	16	400	3	11
本体	龍炎舞	1	15	200	2	9
弾		1	29	500	5	15
	陽炎の舞	1	38	700	7	24
回転	必殺忍蜂	1	18	200	3	12
突進		3	23	500	5	18
	ムササビの舞	2	18	300	3	12
	幻影不知火	1	20	600	6	21

超必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
回転	超必殺忍蜂	2	13	300	0	0
突進		2	16	300	0	0
フィニッシュ		6	64	800	0	0

潜在能力	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
回転	レオタード忍蜂	1	32	800	0	0
突進		6	21	700	0	0

とりあえず踊らせれ!!

ダック・キング

攻略／モリスケ



●B、B、C→対OS攻撃→キャンセルCヘッドスピンアタック

地上戦でどこからでも狙っていける、ダックの基本連続技。難易度の低いわりには威力が結構高めなので、スキあらばどんどん狙っていこう。ライン奥に飛ばしてからの対OS攻撃はラッシュと表示されないのだが、実際にはほとんど逃げられないので問題ない。

最初のB攻撃はしゃがみB攻撃からでもOKなので、接近戦ではしゃがみB攻撃から狙っていこう。

ヘッドスピンアタックは相手キャラによってヒット数が変わるが、Cボタンを押すと出る最後の蹴りは必ず当てよう。

●ジャンプB→C→登りジャンプC→キャンセルフライングスピンアタック→A、B、C→対OS攻撃→キャンセル強ヘッドスピンアタック



C・アタックにつないでラインに飛ばし…

立ちDからヘッドスピンまで安定

昇りCは基本的に低めで当てよう

これが3発当たったら…

これは前の連続技を発展させたもの。最後のヘッドスピンアタックのヒット数によっては、気絶も狙えるぞ。

ただし、気絶を狙うだけだったら、着地後をしゃがみA×2～4→キャンセルダンシングダイブにした方がいい。

実戦では、ジャンプB攻撃をはぶき、ジャンプC攻撃からの登りC攻撃だけにすれば狙いやすい。

注意として、相手キャラや当たり具合によってフライングスピンアタックが3ヒットしないことがあり、すべて当たらないと着地で地上の技につなげられず反撃されてしまうことがある。狙う時は相手キャラや当てる高さに注意しよう。

●ジャンプB→C→登りC→キャンセルフライングスピンアタック→A、B、Bキャンセルブレイクハリケーン

この連続技は潜在能力のダックダンスで踊ったあとのみ出せる必殺技を組み込んだもの。

対戦ではまず決められないだろうが、一応入るというコトで。ちなみに、ブレイクハリケーンをダンシングキャリパーに変えるとヒット数を1発だけ増やせるのだが、威力的にはブレイクハリケーンの方が上。ヘッドスピンアタックやダンシングダイブに変えてもしっかり入るぞ。

最後におまけとしてお得情報を。対戦ではまず踊れないと思われているダックダンスだが、安全に踊れるコンビネーションが発覚。A→B→レバー後ろCのコンビネーションアタックをヒットさせ、最後のCにキャンセルをかけて踊れば相手が遠くに吹き飛んでいる内に最後まで踊りきれるので、まず妨害されない。唯一、ビリーの強攻中段打ちには妨害されてしまうが、それ以外には妨害されないので安心して踊れるぞ。対戦でどうしても踊りたいよーという人は積極的に狙うべし。



さらにB、Bから…

これも同じだが、次はAにつなぐのだ

ブレイクハリケーンで決まり

ここまでは前の連続技と同じ

モリスケの対戦ワンポイント攻略



落とせる技を覚えておこう

地上戦で頼れるのは遠距離C攻撃と特殊技のニードルロー。遠距離C攻撃はスキが小さく、手の先が当たるくらいの間合いならどんどん出して構わない。ガードされたらキャンセルをかけてヘッドスピンアタックを出しておくと相手を固められるぞ。ニードルローは姿勢が低くなるので、対空技として使える。ネオ・ブレイクストームが間に合わない時にはこちらで迎撃しよう。ただし、ビリーや山崎などの下方向に対して攻撃判定の強い技には潰されてしまう。ダッシュから出して足元を強襲する使い方も有効なのだが、ガードされると必ず反撃されてしまう。相手に読まれない程度に使っていこう。

ダックと言えばブレイクスパイラルだが、今回は小技を当ててから決めようとすると、相手が暴れているとまず決められなくなっている。ちなみに、ダックダンス後のブレスパは3回蹴り上げるのだが、威力は普通に出した時とほぼ同じだったりする。違いはグラフィックだけなのでした。

通常技・必殺技ダメージ数値一覧

状態	攻撃	C	攻撃力	得点	気絶値（気絶値MAX 32）	気絶時間
立ち近距離	パンチ	○	7	100	2	10
	キック	○	7	200	2	10
	威力大	×	14	200	3	11
立ち遠距離	パンチ	○	7	100	2	10
	キック	×	7	200	2	10
	威力大	×	25	400	6	21
屈み	パンチ	○	7	100	2	10
	キック	○	7	100	2	10
	威力大	×	25	400	6	25
垂直ジャンプ	パンチ	○	7	100	2	10
	キック	○	7	200	2	10
	威力大	×	25	400	6	21
斜めジャンプ	パンチ	○	7	100	2	10
	キック	○	7	200	2	10
	威力大	○	25	400	6	21
垂直小ジャンプ	パンチ	×	7	100	2	10
	キック	×	7	200	2	10
	威力大	×	25	400	6	21
斜め小ジャンプ	パンチ	×	7	100	2	10
	キック	×	7	200	2	10
	威力大	×	25	400	6	21
近距離攻撃手前OS	パンチ	×	7	100	2	10
	キック	×	7	100	2	10
	威力大	×	25	400	6	21

状態	攻撃	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
遠距離攻撃手前OS	パンチ	×	7	100	2	10
	キック	×	7	100	2	10
	威力大	×	25	400	6	21
近距離攻撃奥OS	パンチ	×	7	100	2	10
	キック	×	7	100	2	10
	威力大	×	25	400	6	21
遠距離攻撃奥OS	パンチ	×	7	100	2	10
	キック	×	7	100	2	10
	威力大	×	25	400	6	21
対攻撃OS	手前	○	17	400	4	17
	奥	○	17	400	4	17
屈み対攻撃OS	手前	○	17	400	4	17
	奥	○	17	400	4	17

特殊状態	名前	回数	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
避け攻撃		2	○	17	200	5	17
コマンド	ニードルロー	1	×	17	500	6	25
	マッドスピンハンマー	2	×	19	300	4	18
	ショッキングボール	1	×	17	500	6	25
投げ	ローリングネックスルー		−	23	600	0	0
	ネオ・リバースブリーカー		−	23	600	0	0

必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
回転・前	ヘッドスピンアタック(強)	1	13	200	1	5
回転・後		3	13	100	2	10
フィニッシュ		1	13	200	2	10
	フライングスピンアタック	3	15	200	2	10
地上	ダンシングダイブ	1	12	200	3	15
上昇		1	30	500	5	21
地上	ネオ・ブレイクストーム	2	6	100	2	10
上昇		2	8	100	3	15
フィニッシュ		1	12	300	3	15
	ヘッドスピンアタック(弱)	1	34	600	6	21

超必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
	ブレイクスパイラル		96	2000	0	0

潜在能力	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
前・地上	ダンシングキャリパー	1	11	500	0	0
前・上昇		2	14	500	0	0
後・地上		2	15	500	0	0
後・上昇		2	15	500	0	0
後フィニッシュ		1	15	500	0	0
地上	ブレイク・ハリケーン	2	7	400	0	0
上昇・前		2	11	400	0	0
上昇・後		4	12	400	0	0
フィニッシュ		1	23	800	0	0
	ローリングパニッシャー	13	9	300	0	0
	ダイビング・パニッシャー	4	24	700	0	0
	ブレイク・スパイラル(潜在能力)		112	5000	0	0

キム・カッファン

攻略／修羅騎士　鷹

一度は決めよう鳳凰天舞脚→飛燕斬!!



●ジャンプCキャンセル飛翔脚or鳳凰天舞脚

キャンセル飛翔脚は結構使っていけるのだが、他の連続技が強力なので、鳳凰天舞脚が出せる時に使おう。一応、飛翔脚から立ちBなどの小技につなげることも可能だが、そのあとにつなげにくいので実用性はほとんどない。

画面端に近ければ、ダックに限って鳳凰天舞脚から飛燕斬や空砂塵につなぐことが可能だ（バウンド中）。



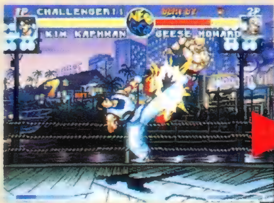
ダック相手にこうなったら…



バウンド直後を拾えるのだ

●ダッシュ大ジャンプ振り向きC↓遠距離立ちC↓しゃがみA数発↓立ちB、B↓Cキャンセル飛燕斬or空砂塵

途中のしゃがみAからは、キム使いなら誰でも知っていると思われる簡単で強力な連続技。画面端なら飛燕斬を数発入れることが可能、特にビリーには面白いほどよく入るぞ。また、飛燕斬や空砂塵をただのCに変えて、世間様で〝バリュー〟と呼ばれるコンビネーションアタックに変えてもいい。ギース、ボブなどには、密着時からしゃがみAを2発にとどめれば、バリューから飛燕斬につなぐことができる（画面端なら全キャラに可能）。



通称「バリュー」から…



飛燕斬。端なら↓＋Aを増やせるので狙いやすい

しゃがみA数発↓しゃがみB↓＋Cキャンセル飛燕斬。初心者の方でも簡単にできる連続技だ。

密着状態で相手がしゃがんでいれば、ネリチャギからしゃがみAにつなぐことができる。また、いい位置で当たると、遠距離立ちCからもつなぐことができるぞ。

潜在能力である鳳凰脚が出せる状態であれば、途中のB、Bにキャンセルをかけてつなげてしまおう。



このあとCまでつながずに…





先行入力を利用して飛燕斬

端だと連続で入る。↓＋Bは出さないように

●ジャンプC↓立ちC（2段）キャンセル弱半月斬or鳳凰脚

弱半月斬のほうは、初心者にも簡単にできるので覚えておこう。しかし与えるダメージは比較的少ないので、じょじょに高度な連続技を覚えていこう。

鳳凰脚は、立ちCからつなぐのが比較的簡単なので、これも覚えておこう。

修羅騎士　鷹の対人戦ワンポイント攻略

キムはやはり、近距離でしゃがみAからの連係（連続技）が対戦の基本となる。しかしながら、ガードされることも当たり前のようにあると思うので、ここではガードされた時にどう切り替えていくのかを2つ程紹介していこう。

①すぐに止めて、ネリチャギ↓しゃがみC。これは、しゃがみガード不能であるネリチャギを使って、相手を翻弄する方法。

②しゃがみA↓立ちB orしゃがみB↓立ちC。このコンビネーションアタックは、最後の立ちCをガードされても、こちらのほうが先に動けるというメリットがある。この後反撃してきても飛燕斬で斬ることができる。もし強足払いなどで反撃してくる相手には、鳳凰天舞脚（昇り）を出して当ててしまおう。どちらにしろ、先読みの要素が高いので、相手のクセを見切って出す技を決めていくことになる。また、これらの連係を一度決めてしまえば、次のプレイで相手は迷いが生じ、ガードをしていることが多い。今度はそこを投げにいくのも一つの手。



実はスキがない。うまく使っていこう

通常技・必殺技ダメージ数値一覧

状態	攻撃	C	攻撃力	得点	気絶値MAX 32	
					気絶値	気絶時間
立ち近距離	パンチ	○	5	100	2	11
	キック	○	8	200	2	11
	威力大	○	15	200	3	11
立ち遠距離	パンチ	○	8	100	2	11
	キック	○	8	200	2	11
	威力大	×	28	400	6	22
屈み	パンチ	○	8	100	2	11
	キック	○	8	200	2	11
	威力大	○	28	400	6	26
垂直ジャンプ	パンチ	○	8	100	2	11
	キック	○	8	200	2	11
	威力大	○	28	400	6	22
斜めジャンプ	パンチ	○	8	100	2	11
	キック	○	8	200	2	11
	威力大	○	28	400	6	22
垂直小ジャンプ	パンチ	×	8	100	2	11
	キック	×	8	200	2	11
	威力大	×	28	400	6	22
斜め小ジャンプ	パンチ	×	8	100	2	11
	キック	×	8	200	2	11
	威力大	×	28	400	6	22
近距離攻撃手前OS	パンチ	×	12	100	2	11
	キック	×	12	100	2	11
	威力大	×	28	400	6	22

状態	攻撃	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
遠距離攻撃手前OS	パンチ	×	12	100	2	11
	キック	×	12	100	2	11
	威力大	×	28	400	6	22
近距離攻撃奥OS	パンチ	×	12	100	2	11
	キック	×	12	100	2	11
	威力大	×	28	400	6	22
遠距離攻撃奥OS	パンチ	×	12	100	2	11
	キック	×	12	100	2	11
	威力大	×	28	400	6	22
対攻撃OS	手前	○	19	400	4	18
	奥	○	19	400	4	18
屈み対攻撃OS	手前	○	19	400	4	18
	奥	○	19	400	4	18

特殊状態	名前	回数	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
避け攻撃		1	○	19	400	5	18
コマンド技	ネリチャギ	2	○	14/16	200/300	2/3	11
	覇気脚	1	×	5	200	4	18
投げ技	体落とし		―	26	600	0	0

必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
地上	飛燕斬	1	10	200	3	11
上昇		1	12	200	4	18
フィニッシュ		1	20	300	3	16
上昇	半月斬(弱)	1	18	300	2	11
下降		1	21	300	4	18
上昇	半月斬(強)	2	15	200	2	11
下降		1	24	300	4	18
	飛翔脚	4	12	200	2	11
地上	空砂塵	1	10	200	3	16
上昇		3	12	200	2	11

超必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
ロック	鳳凰天舞脚		96	2000	0	0
相討ち		1	2	100	0	0

潜在能力	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
ロック	鳳凰脚		112	5000	0	0
相討ち		1	2	100	0	0



とりあえずジャンプCだ!!

ビリー・カーン

攻略／ジェイケイ

●しゃがみA、立ちB（3ヒット）→キャンセル三節棍中段打ち→火炎三節棍中段突き

間合いが遠くてもつながるのが利点。相手のスキや、ジャンプC攻撃のあとに決めるのがおもな使い方だ。ためができなかったら、↓↘→+Cにつなぐといい。

立ちBは、間合いがよくないと3発入らないので、2発当ててキャンセルしてしまうのが無難。威力がないので欲張る必要はないぞ。

最後の必殺技は、超火炎旋風棍や、紅蓮殺棍でもいい。ただ、超火炎旋風棍は密着に近い状態でないとつながらない。紅蓮殺棍は多少遠くてもつながるものの、やはり遠すぎると空振りしてしまう。ジャンプC攻撃からつなぐ場合は、着地後、少し前に歩いてからしゃがみAを出すように。


チク…


ボコボコ…


アーオ…ファイヤー！

●ジャンプC攻撃→近距離立ちC攻撃→キャンセル三節棍中段打ち→火炎三節棍中段突き

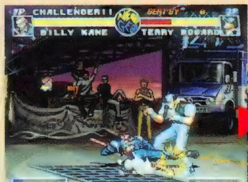
非常に単純な連続技。ダメージは意外とあり、前述の連続技よりは強力。ジャンプ攻撃は、小ジャンプ空中振り向きからなら、ジャンプB、Cと2発当てることも可能だ。

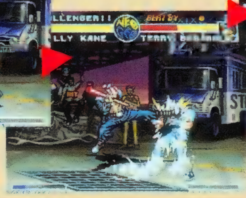
これも、最後を超火炎旋風棍や紅蓮殺棍に代えられる。やはり遠いと空振りするので、着地と同時にダッシュし、接近してからC攻撃を当てよう。

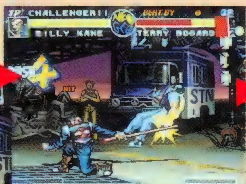
●ジャンプC攻撃→しゃがみA、しゃがみB、→+C→しゃがみD攻撃→頭割下方撃

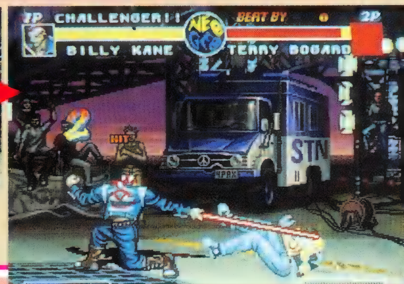
完全な連続技ではないが、素早いキャラ以外は逃げることができない連係攻撃。

→+Cは、間合いが遠いと届かないので、やはりしゃがみAは前に歩いてから出した方がいい。画面端なら、しゃがみDを立ちDにして、キャンセルで火炎三節棍中段突きにつなぐこともできるぞ。


ここはしゃがみで。立ちは不可


しゃがみD。連打でOK


→+Cにつないで奥に飛ばし…


最後の追い討ちも忘れずに。結構減るぞ

ジェイケイの対人戦ワンポイント攻略

リーチのある通常技で攻撃しつつ、跳び込みから連続技を狙っていくのが基本。

使いやすい通常技には、まずしゃがみA攻撃がある。立ちガード不能でリーチがあり、先の方には食らい判定がないという優れもの。連続技につないでもいいし、ちくちくと2～3発出し続けてもいい。

遠いときは、→+Aの強攻中段打ちが有効。リーチが激長く、スキも小さいので、やはりちくちくと当てていける。ただし、攻撃力はないので、あくまで牽制用として使おう。

跳び込みはC攻撃で。判定が強く、先端を当てるように出せば、地上の対空技で落とされることはまずない。さらに、小ジャンプなら姿勢が低くなる技（秦兄弟のしゃがみC攻撃など）も潰せるので覚えておこう。また、このゲームの特性上、多少高い打点で当てても連続技が入るぞ。

対空技は、近距離立ちC攻撃や（少し遠くないと不可）、後方大ジャンプC攻撃が使える。でも、攻められたらバックステップが無難ではある。


超強いジャンプC。頼ってると嫌われるけど

通常技・必殺技ダメージ数値一覧

気絶値MAX 32

状態	攻撃	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
近距離立ち	パンチ	○	7	100	2	10
	キック	×	3	100	1	5
	威力大	○	27	400	6	21
遠距離立ち	パンチ	○	7	100	2	10
	キック	×	4	100	1	5
	威力大	×	27	400	6	21
屈み	パンチ	○	7	100	2	10
	キック	○	7	200	2	10
	威力大	×	27	400	6	25
垂直ジャンプ	パンチ	×	7	100	2	10
	キック	×	7	200	2	10
	威力大	×	27	400	6	20
斜めジャンプ	パンチ	×	7	100	2	10
	キック	×	7	200	2	10
	威力大	×	27	400	6	20
垂直小ジャンプ	パンチ	×	7	100	2	10
	キック	×	7	200	2	10
	威力大	×	27	400	6	20
斜め小ジャンプ	パンチ	×	7	100	2	10
	キック	×	7	200	2	10
	威力大	×	27	400	6	20
手前攻撃近距離OS	パンチ	×	6	100	1	11
	キック	×	6	100	1	11
	威力大	×	27	400	6	22

状態	攻撃	回数	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
手前攻撃遠距離OS	パンチ		×	6	100	1	11
	キック		×	6	100	1	11
	威力大		×	27	400	6	22
奥攻撃近距離OS	パンチ		×	6	100	1	11
	キック		×	6	100	1	11
	威力大		×	27	400	6	22
奥攻撃遠距離OS	パンチ		×	6	100	1	11
	キック		×	6	100	1	11
	威力大		×	27	400	6	22
対攻撃OS	手前		○	18	400	4	18
	奥		○	18	400	4	18
対攻撃屈みOS	手前		○	18	400	4	18
	奥		○	18	400	4	18
特殊技	名前	回数	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
追い打ち攻撃		1	○	18	200	1	18
コマンド技	頭割下方撃	1	×	18	500	6	11
	強攻中段突き	1	×	7	300	3	18
投げ技	一本釣り投げ		－	25	600	0	0
接触技	地獄落とし		－	5	100	0	0
必殺技	名前	回数		攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
	三節棍中段打ち	1		35	600	6	21
	火炎三節棍中段突き	1		15	300	5	17
	雀落とし	1		35	600	6	20
下～上	火龍追撃棍	3		9	200	1	16
上～下		3		11	100	2	16

超必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
その場	超火炎旋風棍	8	96	2000	0	0
移動		1	96	2000	0	0
潜在能力	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
上昇	紅蓮殺棍	2	30	1000	0	0
下降		1	75	3000	0	0

極めろ!!キャンセルからレイジングストーム

ギース・ハワード

攻略／ジェイケイ



●しゃがみキック×数発、立ちB、立ちC（→雷鳴豪破投げ）

基本連続技。ジャンプ攻撃から、とりあえずしゃがみキックからなど、使い道は多い。しゃがみキックは、密着から5～6発（キャラによって違う）までが限度。最後のCは、小さいキャラがしゃがんで食らっていたら、⬇or↘+Cに代えるように。

雷鳴豪破投げは、決めたあとに、テリー、フランコ、ギースには通常投げを、山崎、マリー、双角には必殺技投げを食らってしまうので注意。

レイジングストームが出せる状態なら、しゃがみキックを1～2発減らして、立ちB、➡+C→キャンセルレイジングストームにすれば超強力だ。B、➡+Cは早めに入力してしまい、すぐにコマンド入力を開始するのがコツ。コマンドは➡↘⬇↙⬅×2、↘+BCと入力するのがおすすめ。

●ジャンプC攻撃→近距離立ちA、C、C、C、➡+C

一応、前の連続技より威力は高い。C3回の、1、3回目は2発ヒットするので、次のボタンを早く押しすぎないように。

そのほか、画面端に追い詰めた状態なら、しゃがみキックを2～3発減らし、立ちB、➡+C→立ちD攻撃→キャンセル烈風拳→遠距離立ちB、立ちB、立ちCも可能。



しゃがみBを減らして立ちB…

➡+C。これをキャンセルして…

レイジンすご～ん！激減るぞ

●近距離立ちA、C、C→キャンセル烈風拳→近距離立ちA、C、C→キャンセル…

画面端、それも左端限定の連続技。密着からなら4セットまで入り、リングアウトさせることができる。4セット目をA、C、C、C、➡+Cにすれば確実。ジャンプC攻撃のあと、前に歩いてから決めることも可能だ。A、C、Cは、1回目のCを2発当てるように。

烈風拳のあとの立ちAは、遅いと連続技にならず、早くても次のCが出ないので、ベストのタイミングで目押しする必要がある。

また、キャラによって（ビリー、フランコなど）3セットまでしか入らなかったり、4セット目の途中が空振りしてしまう。



端で密着してA、C、Cから…

キャンセル烈風拳。このあと…

立ちAがつながる。ということは…

以下繰り返してこうなるというわけ

ジェイケイの対人戦ワンポイント攻略

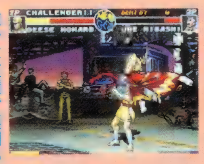
中間距離では遠距離立ちCで攻撃を中心に闘おう。ガードされたらキャンセル烈風拳、邪影拳を出していくといい。また、しゃがみC攻撃もリーチ、判定に優れていて、かなり使っていける。

ただし、この間合いは跳び込み攻撃を食らいやすいポイントでもある。手を出さずに様子を見ることも大切だ。対空技は上段当て身投げ、早めの昇天明星打ち、垂直小（大）ジャンプC攻撃を使い分けていこう。跳び込み防止をかねて、早出し大ジャンプC攻撃で突っ込むのもいい。

接近時はしゃがみキック。ヒットしたら連続技、ガードされたらB、↙（➡）+Cキャンセル必殺技だ。最後をCにすればスキが小さいので、続けて中段当て身打ちや、しゃがみパンチ（キック）を出していく手もある。

邪影拳は、弱だと相手のガード硬直が短く、そのあと不利になってしまう。強ならガードさせれば有利になるので、ガード目的なら強で出そう。

そのほか、小ジャンプC攻撃で裏回りが狙えるのも覚えておこう。特に、相手の起き上がりを攻めるときに使える。



微妙な位置で裏回るので分かりにくい

通常技・必殺技ダメージ数値一覧

状態	攻撃	C	攻撃力	得点	気絶値 (気絶値MAX 33)	気絶時間
立ち近距離	パンチ	○	9	100	2	12
	キック	○	9	200	2	12
	威力大	○	15	200	3	12
立ち遠距離	パンチ	○	9	100	2	12
	キック	○	9	200	2	12
	威力大	×	11	200	2	8
屈み	パンチ	○	8	100	2	12
	キック	○	8	200	2	12
	威力大	○	28	400	6	27
垂直ジャンプ	パンチ	○	9	100	2	12
	キック	○	9	200	2	12
	威力大	○	15	200	2	8
斜めジャンプ	パンチ	○	9	100	2	12
	キック	○	9	200	2	12
	威力大	○	15	200	2	8
垂直小ジャンプ	パンチ	×	9	100	2	12
	キック	×	9	200	2	12
	威力大	×	28	400	6	23
斜め小ジャンプ	パンチ	×	9	100	2	12
	キック	×	9	200	2	12
	威力大	×	28	400	6	23
近距離攻撃手前OS	パンチ	×	13	100	2	12
	キック	×	13	100	2	12
	威力大	×	28	400	6	23
遠距離攻撃手前OS	パンチ	×	13	100	2	12
	キック	×	13	100	2	12
	威力大	×	28	400	6	23

状態	攻撃	回数	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
近距離攻撃奥OS	パンチ		×	13	100	2	12
	キック		×	13	100	2	12
	威力大		×	28	400	6	23
遠距離攻撃奥OS	パンチ		×	13	100	2	12
	キック		×	13	100	2	12
	威力大		×	28	400	6	23
対攻撃OS	手前		○	19	400	4	19
	奥		○	19	400	4	19
対屈み攻撃OS	手前		○	19	400	4	19
	奥		○	19	400	4	19
特殊状態	名前	回数	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
追加攻撃		1	○	19	400	5	19
コマンド投	雷光回し蹴り	1	×	19	500	6	27
	昇天明星打ち	2	○	19	300	4	19
	雷鳴豪破投げ		×	32	700	0	0
投げ技	真空投げ		—	30	600	0	0
	虎殺投げ		—	26	500	0	0
	裏雲隠し		—				
連係技	絶命人中打ち		—	6	100	0	0
	絶命必中絞め		—	7	100	0	0
接触技	虎殺掌		—	5	100	0	0
必殺技	名前	回数		攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
弾	ダブル烈風拳	1		20	500	4	19
ロック	上段当て身投げ	1		35	700	8	27
ロック	中段当て身打ち	1		17	200	4	19
弾		1		19	500	5	19
弾	疾風拳	1		16	400	3	16
弾	ダブル疾風拳	1		16	400	3	16

必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
突進	邪影拳（弱）	1	17	200	3	15
フィニッシュ		1	21	400	4	19
突進	邪影拳（強）	1	21	200	3	15
追打		1	13	300	3	15
フィニッシュ		1	15	300	3	15
超必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
弾	レイジングストーム	4	96	2000	0	0
潜在能力	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
弾	サンダーブレイク	4	112	5000	0	0
最終奥義	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
一発目	デッドリーレイブ	1	9	200	0	0
二発目		1	11	200	0	0
三発目		1	12	200	0	0
四発目		1	12	200	0	0
五発目		1	12	200	0	0
六発目		1	12	200	0	0
七発目		1	12	200	0	0
八発目		1	12	200	0	0
九発目		1	12	200	0	0
十発目		1	24	1200	0	0

※訂正：3月号P,30、1段目から2段目にかけて。正しくは（レバー⬇or↘）。

望月双角（もちづきそうかく）

攻略／ジェイケイ



実戦で決めたら人気者だ!!

●前方大ジャンプC攻撃（2ヒット）→近距離立ちC攻撃（2ヒット）→C、C、C、↓+C

普通に狙っていける連続技で最も強力なのがこれ。近距離立ちCは近い間合いで当てる必要があるので、着地後、前に歩いてから出すように。立ちC攻撃の2発目を省けば、少しだけ決まりやすくなる。

この連続技は、正面から大ジャンプC攻撃を当てたあとに狙うといい。空中振り向きからジャンプC攻撃を当てると、間合いが離れてしまうので決まりにくいのだ。

●前方大ジャンプC攻撃（2ヒット）→立ちA、立ちB、↙+C→キャンセル憑依弾（8ヒット）

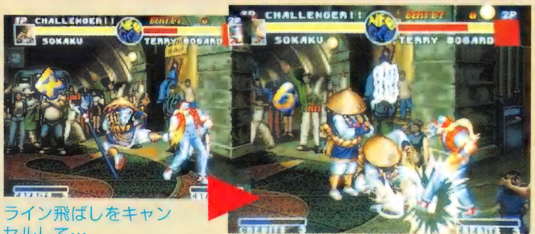
安定連続技。ジャンプC攻撃を当てた間合いが遠くても、着地と同時にダッシュして立ちAを当てにいけば、まずつながってくれる。

この連続技は、前の連続技が狙いにくい、空中振り向きジャンプC攻撃のあとに使っていくといい。

●前方大ジャンプC攻撃（2ヒット）→近距離立ちB、→+C、→+C→キャンセル邪棍舞→倒破（Dボタン）

前号には間に合わなかったのだが、邪棍舞中Dボタンの倒破は、スウェーラインにも攻撃できるということが判明。紹介が遅れてすいません。

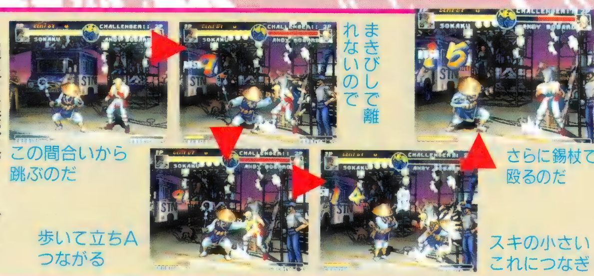
で、このことを利用した連続技がこれ。ライン飛ばしをキャンセルして邪棍舞を出し、すぐに倒破を出せば連続技になるのだ。立ちA、立ちB、立ちCからでもつながるぞ。



ライン飛ばしをキャンセルして…

邪棍舞から即出し倒破。全然減りません

●前方大ジャンプC（2ヒット）→近距離立ちC（2ヒット）、C、C、C→キャンセルまきびし（2ヒット）→遠距離立ちA、C→キャンセル邪棍舞（2ヒット）→降破→遠距離立ちC



この間合いから跳ぶのだ

まきびしで離れないので

歩いて立ちAつながる

スキの小さいこれにつなぎ

さらに錫杖で殴るのだ

超限定連続技。まきびしを当てる時に、ちょうど画面端にたどりつくように間合い調節をしないと決まらない。対アンディで確認。

跳び込みは写真の位置から。うまく調節できていれば、まきびしが2発ヒットし、間合いが離れないので、少しだけ前に歩いて立ちAがつながる。

邪棍舞は、2発当てたらすぐに降破につなげよう。降破はスキが小さく、遠距離立ちC攻撃が連続でつながるのだ。

最後を立ちA、立ちB、↙+C→キャンセル憑依弾にすれば、ヒット数を19に増やすことができる。Bは空振りしてしまうが、すぐに↙+Cを出せば、ちゃんと連続技になってくれる。

ジェイケイの対人戦ワンポイント攻略

使いやすい技としては、まず遠距離立ちC攻撃がある。これは、ダッシュから出すか、レバー後ろで出せば、ガード時限定でキャンセルが可能。まきびしなどを出すといい。

次に斜め大ジャンプC攻撃。リーチが長く、2段技なので高い打点で当てても連続技につながりやすい。跳び越してからDで振り向いて出すのも有効だ。また、先端を当てるように出せば、対空技としても使っていける。

必殺技ではまきびしと破滅の炎、それと鬼門陣が強力。まきびしはスキが非常に小さいので、ダッシュで後ろを追いかけて攻めることができる。破滅の炎は自分の起き上がりに出したり、接近戦でガードキャンセルから出していこう。

ガードが固い相手には鬼門陣を使おう。まきびしのフェイントからダッシュして鬼門陣や、近くで小技やコンビネーションアタック（ABなど）を当ててから鬼門陣が代表的。



頼れる跳び錫杖。やはり武器は強いのか

通常技・必殺技ダメージ数値一覧

状態	攻撃	C	攻撃力	得点	気絶値（気絶値MAX 32）	気絶時間
立ち近距離	パンチ	○	6	100	2	11
	キック	○	6	200	2	11
	威力大	○	15	200	3	11
立ち遠距離	パンチ	○	6	100	2	11
	キック	×	6	200	2	11
	威力大	×	28	400	6	22
屈み	パンチ	○	6	100	2	11
	キック	○	6	200	2	11
	威力大	○	28	400	6	26
垂直ジャンプ	パンチ	×	6	100	2	11
	キック	×	6	200	2	11
	威力大	×	15	200	3	11
斜めジャンプ	パンチ	×	6	100	2	11
	キック	×	6	200	2	11
	威力大	×	15	200	3	11
垂直小ジャンプ	パンチ	×	6	100	2	11
	キック	×	6	200	2	11
	威力大	×	28	400	3	11
斜め小ジャンプ	パンチ	×	6	100	2	11
	キック	×	6	200	2	11
	威力大	×	28	400	3	11
近距離攻撃手前OS	パンチ	×	11	100	2	11
	キック	×	11	100	2	11
	威力大	×	28	400	6	22

状態	攻撃	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
遠距離攻撃手前OS	パンチ	×	11	100	2	11
	キック	×	11	100	2	11
	威力大	×	28	400	6	22
近距離攻撃奥OS	パンチ	×	11	100	2	11
	キック	×	11	100	2	11
	威力大	×	28	400	6	22
遠距離攻撃奥OS	パンチ	×	11	100	2	11
	キック	×	11	100	2	11
	威力大	×	28	400	6	22
対攻撃OS	手前	○	19	400	4	18
	奥	○	19	400	4	18
屈み対攻撃OS	手前	○	19	400	4	18
	奥	○	19	400	4	18

特殊状態	名前	回数	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
避け攻撃		1	○	19	400	5	18
コマンド	錫杖上段打ち	1	○	19	400	6	18
	雷撃棍		×	22	600	6	21
投げ技	無間地獄投げ		ー	28	600	0	0
	無道縛り投げ		ー	26	500	0	0
	昇天殺		ー	28	600	0	0
連係技	地獄門		ー	6	100	0	0

必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
本体	まきびし	1	2	100	0	0
弾		1	14	200	2	11
弾	野猿狩り	1	35	700	6	0
弾	憑依弾	1	37	700	6	0
弾	秘技雷落とし	5	22	500	5	18
ロック	鬼門陣	1	45	700	0	0
通常	邪棍舞	8	5	100	1	6
追加		1	6	100	1	6
	邪神棍		相手の値	相手の値	相手の値	相手の値
	破滅の炎	6	35	700	7	24
	幻夢陣	1	32	600	5	22

超必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
弾	いかづち	4	96	2000	0	0

潜在能力	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
弾	雷神の息吹	4	112	5000	0	0

華麗な足技でニャッハ〜!!

ボブ・ウィルソン

攻略/モリスケ



●ジャンプC→ダッシュA×5→B→↙+Cキャンセルモンキーダンス

今回のボブの基本となる連続技。今回は立ちA攻撃がしゃがんでいる相手にも当たり、連打も効くので連続技に組み込める。威力は低めだが。

ジャンプC攻撃が遠めで当たり、ダッシュA攻撃が間に合わない時にはしゃがみAからのコンビネーションアタックを入れよう。

注意として、小さいキャラにしゃがまれるとしゃがみA攻撃が1発しかヒットしないので、この連続技を決めることができないぞ。

●ジャンプC→ワイルドウルフ→しゃがみA→Cキャンセルデンジャラスウルフ

画面端限定連続技。跳び込んでいるうちにワイルドウルフのためをつくっておき、着地と同時に出そう。ワイルドウルフがヒットしたらそのままタイミングよくしゃがみA攻撃につなぎ、立ちCにキャンセルをかけてデンジャラスウルフ。

この連続技はしっかり決まると必ず壁を破壊するので、考え方によっては一撃必殺連続技である。対戦で決めようとするなら、跳び込みをガードされてもワイルドウルフを出すようにすれば、決まる確率も上がるだろう。



跳び込みからいきなり出すべし

C・アタックにつないで…

ワン、ツー、ニャッハー!!

●振り向き小ジャンプA→C→ダッシュA×5→B→↙+C→マッドスピンウルフ

この連続技も画面端限定。現段階では一番ヒット数の多い、ボブの最大連続技である。

まず自分が画面端に立ち、相手を跳び越すようにして小ジャンプし、すぐに振り向き。A攻撃C攻撃と空中2回出しを利用して順に当てる。着地したらすぐにダッシュで接近し、立ちA攻撃を5発当ててコンビネーションアタックにつなぎ、キャンセルをかけてマッドスピンウルフを出せば完成。Cボタンを連打してヒット数を増やすのを忘れないように。



目押しでパンチ5発

振り向きで2発当てて…

さらにC・アタックで浮かせて…

マッドスピン！目がまわる〜

●近距離C×2→デンジャラスウルフ

最後はおまけ的な連続技。

まず小さいキャラをしゃがませて、近距離立ちC×5のコンビネーションアタックを出す。最初の1発しか当たらず、2発目以降空振るハズ。そこでC攻撃を気合い連打すると、2発目から4発目まで空振るが、最後の一発がなんとつながるのだ。3発空振りしてつながっているのがこの連続技の楽しい所。最後の一発にキャンセルをかけて出す必殺技は、デンジャラスウルフのみ。他の必殺技はすべてつながらないぞ。

モリスケの対戦ワンポイント攻略

ボブの通常技の中で一番強力なものは小ジャンプC攻撃。このロケットキックの先端を当てるようにして跳び込むのが、ボブの基本戦法となる。跳び込みをガードされた時にはそこから色々な連係を使って相手を固めていこう。使える連係をいくつか紹介すると、ダッシュで接近してからA攻撃をチクチク出してワイルドウルフにつないだり、再び跳び込んでみたり、いきなりワイルドウルフなど、探せば色々見つかると思うので自分なりの攻めを開発しよう。

対空技としては、前作でも強力だった特殊技のエレファントタスクが使える。この技で落とした後にはワイルドウルフを出すといい感じ。この他には垂直ジャンプC攻撃が強力。跳び込みの強力なビリーなどはこちらで対応しよう。

今回のボブは前作と比べると明らかにパワーダウンしているが、決して弱くはない。巷で使っている人が少ないので、みんな頑張ってボブを使うのだ!



「対空は、やはり出直して下さい」本人談

通常技・必殺技ダメージ数値一覧

気絶値MAX 31

状態	攻撃	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
近距離立ち	パンチ	○	6	100	2	12
	キック	○	9	200	2	12
	威力大	○	15	200	3	12
遠距離立ち	パンチ	○	6	200	2	12
	キック	×	9	200	2	12
	威力大	×	28	400	6	23
屈み	パンチ	×	9	200	2	12
	キック	○	9	200	2	12
	威力大	○	28	400	6	27
垂直ジャンプ	パンチ	○	6	100	2	12
	キック	○	9	200	2	12
	威力大	○	28	400	6	23
斜めジャンプ	パンチ	○	6	100	2	12
	キック	○	9	200	2	12
	威力大	○	28	400	6	23
垂直小ジャンプ	パンチ	○	6	100	2	12
	キック	○	9	200	2	12
	威力大	○	28	400	6	23
斜め小ジャンプ	パンチ	○	6	100	2	12
	キック	○	9	200	2	12
	威力大	○	28	400	6	23
近距離手前攻撃OS	パンチ	×	10	100	2	12
	キック	×	12	200	2	12
	威力大	×	26	300	6	23

状態	攻撃	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
遠距離手前攻撃OS	パンチ	×	10	100	2	12
	キック	×	12	200	2	12
	威力大	×	26	300	6	23
近距離奥攻撃OS	パンチ	×	10	100	2	12
	キック	×	12	200	2	12
	威力大	×	26	300	6	23
遠距離奥攻撃OS	パンチ	×	10	100	2	12
	キック	×	12	200	2	12
	威力大	×	26	300	6	23
対攻撃OS	手前	○	17	300	4	19
	奥	○	19	400	4	19
対屈み攻撃OS	手前	○	19	400	4	19
	奥	○	19	400	4	19

特殊状態	名前	回数	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
避け攻撃		1	○	19	400	5	19
コマンド技	S.ヘッドバット	1	×	17	500	6	27
	J.アンダーキック	1	×	28	400	5	23
	エレファントタスク	1	○	28	300	5	19
	ボブサマー	1	×	28	500	6	27
	リンクスファング	1	×	28	500	6	27
投げ技	ファルコン		—	26	600	0	0

必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
	ローリングタートル(弱)	5	9	100	2	12
	ローリングタートル(強)	1	38	600	6	23
地上	バイソンホーン(弱)	1	10	200	2	12
上昇		1	26	400	4	19
地上	バイソンホーン(強)	1	9	100	2	12
上昇		1	30	500	4	19
回転	ワイルドウルフ	1	20	300	3	15
追加		2	16	200	2	12
	ホーネットアタック	1	18	300	4	15
	モンキーダンス	3	13	200	3	15

超必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
回転	デンジャラスウルフ	12	10	100	0	0
上昇		2	10	800	0	0

潜在能力	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
回転	マッドスピンウルフ	12	10	300	0	0
追加	ウルフファング	1	43	1400	0	0

ホンフゥ

攻略／ジェイケイ



実は超強いキャラか…!?

●ジャンプC→近距離立ちA、B、↙+C→キャンセル制空烈火棍

基本的な連続技。ジャンプ攻撃は、大ジャンプや空中振り向きからなら、B、Cと2連続で当てることもできる。ただし、背の低いキャラ（舞、マリー、秦兄弟）には不可能。

立ちAは、ダッシュから出せば、よっぽど間合いが遠くない限りつながるはずだ。

●ジャンプC→近距離立ちA、立ちC→キャンセル爆発ゴローorカデンツァの嵐or炎の種馬

途中までは前の連続技と同じ。ジャンプ攻撃はB、Cと決めることもでき、立ちAはダッシュから出した方がいい。

爆発ゴロー、カデンツァの嵐は、しっかりとレバー入力を終わらせてからボタンを押すように。少し遅めでも連続技になるぞ。特にカデンツァの嵐は、ボタンが早いと必勝逆転脚に化けてしまう。

炎の種馬は、間合いが遠いとつながりにくいうえ、フランコ、双角、ビリーには入らない。さらに右向きだとテリー、ボブ、ホンフゥにも入らなくなる。ダメージ量も特に大きくなく、お遊び連続技といえる。



立ちC…

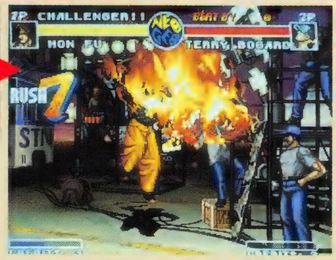




キャンセル爆発！



君が食らうまで、跳び込むのをやめない



で、食らったら立ちA…

●ジャンプC→ハエタタキ→遠距離立ちB、B、↙+C→キャンセル制空烈火棍



制空烈火棍！ まあこんなもんでしょ



最後は↙+Cで浮かせて…





実はスキの小さいハエタタキから…

C・アタックにつなぐ

画面端に追い詰めた時限定の連続技。しつこいようだが、ジャンプ攻撃をB、Cにすることも可能だ。

ジャンプ攻撃を当てたら、前に歩いて間合いを詰め、できるだけ近くでハエタタキを当てよう。

そのあとは、レバーニュートラルでタイミングよくBを押す。ここが難しく、遅いともちろんつながらないし、早すぎると次のBがつながらないのだ。こればっかりは練習して慣れるしかないだろう。

カデンツァの嵐を使えるなら、B、Bからキャンセルでつなぐこともできる。ジャンプB、Cからなら、合計19ヒットになるぞ。

ジェイケイの対人戦ワンポイント攻略



スキのない必殺技でゴリゴリ暴れるのだ!!

ホンフゥは、スキの小さい必殺技を中心に、ガンガン攻めていくのが基本。

接近するには、スキの小さい電光石火の天や、素早い跳び込み攻撃を使おう。電光石火の天を当てたあとは、しゃがみC攻撃や前方小ジャンプC攻撃がいい感じだ。

跳び込みはCを使っていこう。ヒットしたらもちろん連続技だ。ガードされても、再び跳び込んだり、コンビネーションアタックの↙+Cをキャンセルして電光石火の地or天を出して攻め続けよう。

電光石火の地を出したら、3回目が当ると同時にB連打で電光パチキを出そう。そのあとは制空烈火棍や前方小ジャンプC攻撃などが有効だ。

そのほか、↙+A、C、Cの2発目はしゃがみガード不能（小さいキャラには当たらないが）なので、↙+Aからしゃがみ C攻撃、いきなりしゃがみC攻撃などと使い分けていくといい。

通常技・必殺技ダメージ数値一覧

状態	攻撃	C	攻撃力	得点	気絶値MAX 32 気絶値	気絶時間
立ち近距離	パンチ	○	6	100	2	10
	キック	○	7	200	2	10
	威力大	○	14	200	3	10
立ち遠距離	パンチ	○	8	100	2	10
	キック	×	7	200	2	10
	威力大	×	26	400	6	21
屈み	パンチ	○	7	100	2	10
	キック	○	7	200	2	10
	威力大	○	26	400	6	25
垂直ジャンプ	パンチ	×	6	100	2	10
	キック	×	7	200	2	10
	威力大	×	26	400	6	21
斜めジャンプ	パンチ	×	6	100	2	10
	キック	×	7	200	2	10
	威力大	×	26	400	6	21
垂直小ジャンプ	パンチ	×	6	100	2	10
	キック	×	7	200	2	10
	威力大	×	26	400	6	21
斜め小ジャンプ	パンチ	×	6	100	2	10
	キック	×	7	200	2	10
	威力大	×	26	400	6	21
近距離攻撃手前OS	パンチ	×	11	100	2	10
	キック	×	11	100	2	10
	威力大	×	26	400	6	21

状態	攻撃	回数	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
遠距離攻撃手前OS	パンチ		×	11	100	2	10
	キック		×	11	100	2	10
	威力大		×	26	400	6	21
近距離攻撃奥OS	パンチ		×	11	100	2	10
	キック		×	11	100	2	10
	威力大		×	26	400	6	21
遠距離攻撃奥OS	パンチ		×	11	100	2	10
	キック		×	11	100	2	10
	威力大		×	26	400	6	21
対攻撃OS	奥		○	18	400	4	17
	手前		○	18	400	4	17
対屈み攻撃OS	奥		○	18	400	4	17
	手前		○	18	400	4	17
特殊動作	名前	回数	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
避け攻撃		1	○	18	400	5	17
コマンド技	踏み込み側蹴り	1	×	18	500	6	25
	ハエタタキ	1	○	18	400	4	17
	トドメヌンチャク	1	×	18	500	6	23
投げ技	バックフリップ		—	24	600	0	0
接触技	経絡乱打		—	5	100	0	0
必殺技	名前	回数		攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
ロック	九龍の読み			35	600	1	10
相討ち			1	2	100	1	10

必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
一発目	黒龍	1	6	100	0	0
二発目		2	7	100	0	0
三発目		1	7	100	0	0
四発目		1	7	100	0	0
五発目		1	7	100	0	0
六発目		2	7	100	0	0
地上	制空烈火棍	2	8	100	2	10
フィニッシュ		1	28	500	4	17
回転	電光石火の地	3	8	200	2	10
追加	電光パチキ	1	24	200	3	14
回転	電光石火の天	1	15	200	2	14
フィニッシュ		2	16	300	3	14
連打	炎の種馬	8	4	100	1	5
フィニッシュ		1	16	200	2	14
	必勝逆襲脚	1	38	700	8	25
超必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
連打	爆発ゴロー	6	11	200	0	0
地上		1	15	200	0	0
フィニッシュ		1	36	400	0	0
潜在能力	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
ロック	カデンツァの嵐		112	5000	0	0
相討ち		1	2	100	0	0

ブルー・マリー

手数を増やして押し切ろう!!

攻略/DSP-たろりん



●大ジャンプB→C→ダッシュA、A、しゃがみB、↙+C→キャンセルストレートスライサー→スタンファング

跳び込みから狙っていくべき連続技。立ちAを2発入れるのは難しいので、1発で止めておくほうが実戦的。



ジャンプB、Cと2連続で当てて…



立ちAをビシビシ…



スライサー。スタンファングまでつなごう

●スピンフォール→しゃがみB・B・↙+C→キャンセルストレートスライサー→スタンファング

前号でも紹介した、基本連続技。スピンフォールは着地後に少し硬直してしまうので、ダッシュで近づいて連続技を決めることはできない。この安定連続技が最もよいだろう。

しゃがんだ相手にちょうどいい間合いからスピンフォールを出すと、裏回りになることがある。この時は間合いが近いので、立ちA×3、B、↙+Cキャンセルストレートスライサー→スタンファングが入る。



近くでスピンフォールがヒットしたら…



C・アタックにつないで…



最後はやはりスタンファングだ

●大ジャンプB→C→ダッシュA、A、B、➡+C→キャンセルバーチカルアロー→M.スナッチャー

画面端限定。➡+Cで浮かせた相手に追い討ちを決めるもの。

立ちAを3発入れて間合いが離れると、バーチカルアローが1発しか入らなくなるキャラもいる。そのキャラには立ちAを1〜2発に。

舞と山崎には画面端でなくとも入る。その時も立ちAを1発にしよう。



画面端ならこれで浮かせて…



スナッチャーで決まり!

●ローストレート→ローストレート→キャンセルストレートスライサー

お遊び連続技。そのわりには難しい。1発目のローストレートを出したらすぐにストレートスライサーのためをはじめ、2発目のローストレートとキャンセルストレートスライサーは↘+A、➡+Bと急いで入力する。

威力はA、B、↙+Cに劣るので、はっきりいって狙う意味はない。屈辱技にどうぞ。

DSP-たろりんの対人戦ワンポイント攻略



使っている人は意外と少ないのでは?

ブルーマリーはスピンフォールで近づいて連続技を狙うのが基本。しかし、これだけでは相手のガードをくずすことは難しいので、スピンフォールがガードされたら、しゃがみガード不能のB、B、⬅+Cを使ったり、ジャンプで相手を跳び越して振り向きC攻撃を使って攻めていこう。

B、B、➡+Cが決まったら、相手を手前ラインで起き上がる相手にしゃがみDを当ててダウンさせよう。超必殺技が出せるなら、立ちD攻撃キャンセルM.タイフーン(連続技ではないけど)もいい。

対空技はスタンガンスマッシャーが安定。バーチカルアローは出るのが遅いため、相手が先に着地してガードされてしまうことがある。面白いところでは、バックドロップがある。クイックスウェーの上半身無敵を使って相手のジャンプ攻撃をかわし、着地のスキを投げるというもの。

ガードキャンセル技のストレートスライサーは、ため技なので非常に出しやすい。どんどん狙っていこう。スタンファングのオマケも忘れずに。

通常技・必殺技ダメージ数値一覧

状態	攻撃	C	攻撃力	得点	気絶値MAX 四 気絶値	気絶時間
立ち近距離	パンチ	○	6	100	2	9
	キック	○	6	100	1	5
	威力大	○	13	200	3	9
立ち遠距離	パンチ	○	6	100	2	9
	キック	○	6	200	2	9
	威力大	×	24	400	6	18
屈み	パンチ	○	6	100	2	9
	キック	○	6	200	2	9
	威力大	○	24	400	6	18
垂直ジャンプ	パンチ	×	6	100	2	9
	キック	×	6	200	2	9
	威力大	×	24	400	6	18
斜めジャンプ	パンチ	×	6	100	2	9
	キック	×	6	200	2	9
	威力大	×	24	400	6	18
垂直小ジャンプ	パンチ	×	6	100	2	9
	キック	×	6	200	2	9
	威力大	×	24	400	6	18
斜め小ジャンプ	パンチ	×	6	100	2	9
	キック	×	6	200	2	9
	威力大	×	24	400	6	18
近距離手前攻撃OS	パンチ	×	10	100	2	9
	キック	×	10	100	2	9
	威力大	×	24	400	6	18

状態	攻撃	回数	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
遠距離手前攻撃OS	パンチ		×	10	100	2	9
	キック		×	10	100	2	9
	威力大		×	24	400	6	18
近距離奥攻撃OS	パンチ		×	10	100	2	9
	キック		×	10	100	2	9
	威力大		×	24	400	6	18
遠距離奥攻撃OS	パンチ		×	10	100	2	9
	キック		×	10	100	2	9
	威力大		×	24	400	6	18
対攻撃OS	手前		○	16	400	4	15
	奥		○	16	400	4	15
屈み対攻撃OS	手前		○	16	400	4	15
	奥		○	16	400	4	15
特殊状態	名前	回数	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
避け攻撃		1	○	16	400	5	15
コマンド技	ダブルローリング	2	×	13/16	200/300	2 / 3	12/14
	クライミングアロー	2	×	24	600	5	18
	スピンヒールアタック	1	×	21	600	6	24
	ホッピングプレス	1	×	16	500	6	24
	ローストレート	1	○	16	300	3	12
投げ技	ヘッドスロー		—	26	500	0	0
連係技	アキレスホールド		—	26	500	0	0
接触技							

必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
	スピンフォール	1	34	500	5	18
	M.スパイダー		45	700	0	0
	ストレートスライサ	1	32	500	5	21
ロック	M.クラブクラッチ		35	700	1	4
相討ち		1	2	100	1	4
	スタンファング	1	20	300	5	0
	スタンガンスマッシャー	1	35	700	8	24
	バーチカルアロー	2	15	300	3	12
追加	M.スナッチャー		10	700	1	4
	クイックスウェー	0	0	0	0	0
追加	バックドロップ		30	600	7	0
追加	フェイスロック		50	700	0	0
	M.ヘッドバスター	1	20	700	8	24
超必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
	M.タイフーン		96	2000	0	0
潜在能力	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
	M.ダイビングスマッシャー		112	5000	0	0

まさしく一撃必殺!!でも小さいキャラには…

フランコ・バッシュ

攻略／ジェイケイ



●遠（近）距離立ちB、↑+C→立ちB、立ちD攻撃→キャンセルメテオタックル→メテオバックブロー（2ヒット）→遠距離立ちB、B、↑+C

超強力連続技。さらに連続攻撃を加えることも可能だ。

最初の立ちB、B、↑+Cは、ジャンプC攻撃から連続でつないだり、相手の技のスキに決めるといい。ダッシュから立ちBを出せば、多少遠くても決めることができる。

↑+Cが当たると、相手は奥ラインに吹き飛んでダウンするので、すぐにダッシュで近づき、起き上がりに立ちD攻撃を重ねよう。山崎とキムは起き上がりが早く、急いでダッシュしないと逃げられるので注意。アンディはさらに起き上がりが早く、遠距離立ちBから↑+Cにつないだ場合は逃げられてしまう。アンディにはしゃがみDが安定だ。

メテオバックブローは、できるだけ遅めのタイミングで出し、間合いが離れないようにしよう。

次の立ちBは、すぐに出すと、近距離技になってしまい、空振りしてしまう。一瞬だけ遅らせて出すように。また、画面端に追い詰めているなら、しゃがみB、B、↑+Cに代えないと入らないぞ。

この連続技は、フランコ、ビリー、双角には入らず、ホンフゥ、マリーに対しては、メテオバックブロー後、少しだけ前に歩いて立ちBを出さないと当たらない。また、舞、崇雷、崇秀の3人には立ちBのタイミングが激ムズだ。画面端なら、少し歩いてしゃがみB、B、↑+Cで全キャラに入るようになる。



すぐに接近して立ちDを重ねて…



これが決まれば…連続技ターイム！



タックル→バックブローにつなぐと…



次にこれがつながる。ということは…

●ジャンプC攻撃→近距離立ちB、C→キャンセルハルマゲドンバスター（2ヒット）→リバースハイキック×3→タックル（2ヒット）

ハルマゲドンバスターを決めたいならこれがオススメ。立ちBはダッシュから出そう。

●空中振り向きジャンプB、C→近距離立ちB、C→キャンセルメテオタックル→メテオバックブロー（2ヒット）→遠距離立ちA、C、C、C→キャンセル弱ダブルコング（2ヒット）

ヒット数が16と多いのが特徴。ギースと山崎に決まる。

近距離立ちBはやはりダッシュから。立ちAのタイミングは、最初に書いた連続技の立ちBと同じだ。Cは全て2発当たるのだが、1、3回目の2発目を省けば、フランコ、ビリーなど、一部のキャラ以外なら決めることができる。



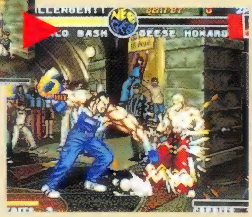
ポコポコポコポコ…



遅めバックブローから…



ビシッ…



ワンツ——減ります

ジェイケイの対人戦ワンポイント攻略



このあと山崎は…南～無～

遠距離立ちCやしゃがみC攻撃でけん制しつつ、跳び込みからラッシュをかけるのが基本。跳び込みは、連続技狙いならCを、近づくだけだったらBを使うといい。

近づいたら、コンビネーションアタックの↑+Cと↓+Cを使い分けるほか、通常技キャンセルメテオタックル～バックブローをガードさせたあと、しゃがみC攻撃or跳び込みなどで攻めるといい。再びジャンプして、空中振り向きからCを出すのもいいぞ。

相手の跳び込みに対しては、先読みでパワーバイシクルを出しておくか、早めの大ジャンプC攻撃で対応しよう。パワーバイシクルで落としたら、起き上がりにしゃがみD攻撃まで入れるように。

そのほか、突進技（斬影拳、ヘッドスピンアタックなど）を避け攻撃で返し、キャンセルメテオタックルからの連続技で一発逆転、ということも可能なので覚えておくといい。

状態	攻撃	C	攻撃力	得点	気絶値 (気絶値MAX 35)	気絶時間
近距離立ち	パンチ	○	10	100	2	14
	キック	○	10	200	2	14
	威力大	○	16	200	3	14
遠距離立ち	パンチ	○	10	100	2	14
	キック	○	10	200	2	14
	威力大	×	30	400	6	25
屈み	パンチ	○	9	100	2	14
	キック	○	10	200	2	14
	威力大	○	30	400	6	30
垂直ジャンプ	パンチ	×	10	100	2	14
	キック	×	10	200	2	14
	威力大	×	30	400	6	25
斜めジャンプ	パンチ	×	10	100	2	14
	キック	×	10	200	2	14
	威力大	×	30	400	6	25
垂直小ジャンプ	パンチ	×	10	100	2	14
	キック	×	10	200	2	14
	威力大	×	30	400	6	25
斜め小ジャンプ	パンチ	×	10	100	2	14
	キック	×	10	200	2	14
	威力大	×	30	400	6	25
近距離攻撃手前OS	パンチ	×	15	100	2	14
	キック	×	15	100	2	14
	威力大	×	30	400	6	25

状態	攻撃	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
遠距離攻撃手前OS	パンチ	×	15	100	2	14
	キック	×	15	100	2	14
	威力大	×	30	400	6	25
近距離攻撃奥OS	パンチ	×	15	100	2	14
	キック	×	15	100	2	14
	威力大	×	30	400	6	25
遠距離攻撃奥OS	パンチ	×	15	100	2	14
	キック	×	15	100	2	14
	威力大	×	30	400	6	25
対攻撃OS	手前	○	21	400	4	21
	奥	○	21	400	4	21
対屈み攻撃OS	手前	○	21	400	4	21
	奥	○	21	400	4	21

特殊状態	名前	回数	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
避け攻撃		2	○	17	200	5	17
コマンド技	バッシュトルネード	1	○	30	400	6	25
	ステップアックス	1	○	30	500	6	30
	スマッシュ	1	×	30	500	6	30
投げ技	サンドバスター		-	28	600	0	0

必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
下～上	ダブルコング(弱)	1	18	200	3	16
上～下		1	28	400	4	21
下～上	ダブルコング(強)	1	19	200	3	16

通常技・必殺技ダメージ数値一覧

特殊状態	名前	回数	C	攻撃力	得点	気絶値
上～下		1	37	500	6	25
突進	メテオタックル	1	18	400	3	16
追加攻撃	メテオバックブロー	2	16	300	3	14
	パワーバイシクル	1	33	600	7	30
突進	ウェービングブロー	1	30	300	3	16
フィニッシュ		1	20	400	5	21
	メテオショット	1	16	400	3	16

超必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
	ファイナル・オメガショット	1	96	2000	0	0

潜在能力	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
アッパー1	ハルマゲドンバスター	1	12	500	0	0
アッパー2		1	14	500	0	0
追加1	アッパー	1	16	500	0	0
追加2	ストレート	2	8	500	0	0
追加3	フック	1	16	500	0	0
追加4	リバースハイキック	1	16	500	0	0
追加5	バックフィニッシュ	1	16	500	0	0
追加6	ハイキック	2	16	500	0	0
フィニッシュ1	タックル	2	43	500	0	0
フィニッシュ2	オメガショット	1	43	500	0	0
フィニッシュ3	バイシクル	1	43	500	0	0

山崎竜二（やまざきりゅうじ）

攻略／ジェイケイ&モリスケ

なんでも蛇使いキャンセル!!



●ジャンプC→近距離立ちB、しゃがみB、立ちC→キャンセル強裁きの匕首→鉄の爪

基本連続技。ジャンプC攻撃を当てたら、着地と同時にダッシュして、できるだけ近くで立ちBを当てよう。

裁きの匕首は、攻撃力の高い強を使うように。鉄の爪は、ダッシュで接近してから出すのだが、レバー後ろで完全に止まってからでないと、通常技が出てしまうので注意。

●ジャンプC攻撃→近距離立ちB、しゃがみB、↙+C→キャンセルギロチン→鉄の爪

これも山崎の基本といえる連続技。やはり立ちBはダッシュから出した方がいい。そのあとは、↙に入れてB、C→キャンセルギロチンでOK。

●ジャンプC攻撃→近距離立ちB、しゃがみB、立ちC→キャンセル蛇使い（キャンセル）→A、C、C、Cキャンセル弱裁きの匕首→鉄の爪

途中までは1つ目の連続技と同じ。Cまで当てたら、キャンセル蛇使い→蛇使いキャンセルを入力。入力方法は、早めに⬇↙⬅+C押しっぱなしを入力し、キャンセル蛇使いが出るタイミングに合わせてAを押すか、遅め（キャンセル蛇使いが出るタイミング）に⬇↙⬅+C～Aと入力するかのどちらかがいいだろう。

そのあと、さらにA、C…と、素早く入力していこう。ほとんどの場合、最初のAが空振りしてしまうのだが、素早く入力すれば2発目のCからでも連続技になる。

●ジャンプC攻撃→近距離立ちB、立ちC→キャンセル蛇使い（キャンセル）→立ちD攻撃→キャンセル蛇使い（キャンセル）→立ちA、C、C、C→キャンセル弱裁きの匕首→鉄の爪

画面端限定の連続技。まず、ジャンプC攻撃から着地後ダッシュしてB、C（レバー中立）で奥ラインに飛ばす。

そして、キャンセル蛇使い（キャンセル）で硬直をなくし、すぐにダッシュで間合いを詰めて立ちD攻撃を当てる。

これを、さらにキャンセル蛇使い（キャンセル）、中央ラインに戻ってきた相手にA、C…を当てて、キャンセル弱裁きの匕首＋鉄の爪で完成だ。



蛇使いキャンセルから…

接近して立ちD。これも蛇キャンすれば…

C・アタックが決まる

ジェイケイ&モリスケの対人戦ワンポイント攻略

山崎の対戦での基本は、スキを見てジャンプC攻撃から連続技を狙っていくか、遠くで蛇使い（前方）で牽制し、相手の動きに合わせて対空やAでのキャンセルを使う、といったところだ。

そのほか、接近戦でおすすめの戦法が、なんでも蛇使いキャンセルでの攻め。通常技をキャンセルして蛇使いを出し、それをすぐにAでキャンセルすれば、通常技の硬直時間を限りなくゼロに近づけることができるのだ。コンビネーションアタックのCやしゃがみC攻撃のほか、ブッ刺しもガード時限定でキャンセル可能。とりあえずなんでも蛇使いキャンセル。そこから小ジャンプで跳び込んだり、前に歩いて技を出すなど、しつこく攻め続けてやろう。パワーゲージもたまりやすく、ギロチン、ドリルを使える機会も増えるので一石二鳥だ。



常に先手を取れる。山崎使い必須テクだ

追い打ち攻撃の秘密!?

山崎の追い打ち攻撃である鉄の爪。この技は硬直時間が長いのが欠点だが、それを短くする方法があったのだ。

やり方はいたって簡単で、密着するぐらいまで間合いを詰め、出た直後を当たるように出すだけ。こうすると、当てたあとすぐに動けるようになるというわけ。そのあと、前方小ジャンプから振り向いてC攻撃などで攻めたてれば、瞬殺することも可能だ。



これは悪い例。硬直が長い



こっちが良い例。起き攻め可能だ

通常技・必殺技ダメージ数値一覧

状態	攻撃	C	攻撃力	得点	気絶値MAX 35 気絶値	気絶時間
近距離立ち	パンチ	○	10	100	2	13
	キック	○	8	200	2	13
	威力大	○	29	400	6	24
遠距離立ち	パンチ	○	10	100	2	13
	キック	○	8	200	2	13
	威力大	×	29	400	6	24
屈み	パンチ	○	8	100	2	13
	キック	○	8	200	2	13
	威力大	○	29	400	6	28
垂直ジャンプ	パンチ	×	8	100	2	13
	キック	×	10	200	2	13
	威力大	×	29	400	6	24
斜めジャンプ	パンチ	×	8	100	2	13
	キック	×	10	200	2	13
	威力大	×	29	400	6	24
垂直小ジャンプ	パンチ	×	8	100	2	13
	キック	×	10	200	2	13
	威力大	×	29	400	6	24
斜め小ジャンプ	パンチ	×	8	300	2	13
	キック	×	10	200	2	13
	威力大	×	29	400	6	24
手前攻撃OS 近距離	パンチ	×	14	200	2	13
	キック	×	14	100	2	13
	威力大	×	29	300	6	24
手前攻撃OS 遠距離	パンチ	×	14	200	2	13
	キック	×	14	100	2	13
	威力大	×	29	300	6	24

状態	攻撃	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
奥攻撃OS 近距離	パンチ	×	14	200	2	13
	キック	×	14	100	2	13
	威力大	×	29	300	6	24
奥攻撃OS 遠距離	パンチ	×	14	200	2	13
	キック	×	14	100	2	13
	威力大	×	29	300	6	24
対攻撃OS	手前	○	20	400	4	20
	奥	○	20	400	4	20
対屈み攻撃OS	手前	○	21	400	4	21
	奥	○	21	400	4	21

特殊状態	名前	回数	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
避け攻撃		1	○	20	400	5	20
コマンド技	ブッ刺し	2	×	16	300	5	20
	昇天	2	○	15	200	4	20
	目ツブシ	1	×	20	500	5	24
	鉄の爪	1	×	20	500	6	28
投げ技	ブン投げ		-	27	600	0	0
接触技	パチキ		-	5	100	0	0

必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
一段階	蛇使い（前方）	2	9	300	3	17
二段階		2	15	300	3	17
三段階		2	22	300	3	17
四段階		2	32	300	3	17
五段階		2	43	300	3	17
六段階		2	64	300	3	17
一段階	蛇使い（対空）	1	16	600	6	24
二段階		1	24	600	6	24
三段階		1	32	600	6	24
四段階		1	48	600	6	24
五段階		1	64	600	6	24
六段階		1	96	600	6	24
	サドマゾ	1	32	700	8	31
	倍返し	2	30	600	5	21
突進	裁きの匕首（弱）	1	16	300	3	17
フィニッシュ		1	21	300	4	20
突進	裁きの匕首（強）	2	16	300	2	13
フィニッシュ		1	30	400	4	20

超必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
ロック	ギロチン		96	2000	0	0
相討ち		1	2	100	0	0

潜在能力	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
一段階	ドリル	2	40	1000	0	0
二段階		2	48	1500	0	0
三段階		2	56	2500	0	0
四段階		2	64	3000	0	0

もっと連続技ほしい〜!!

秦崇秀（じん ちょん しゅう）

攻略／ジェイケイ&モリスケ









ジャンプCがヒットしたら…

ダッシュからカスカス…

じんそくけん！　基本ナリ

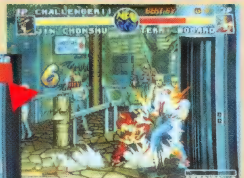
●ジャンプC→近距離立ちC（2ヒット）→キャンセル帝王神足拳

基本連続技。確実にマスターしておきたい。

着地と同時にダッシュして、接近してから近距離立ちCを出せば、ジャンプCを当てた間合いが遠くてもつなげることができる。地上の相手にジャンプCがヒットしたならば、ほとんどの場合、帝王神足拳まで決まるぞ。







画面端なら天眼拳から…

しゃがみA…

じんそくけん。あまり減らない（涙）

●ジャンプC→近距離立ちC（2ヒット）→キャンセル弱帝王天眼拳→しゃがみA→キャンセル帝王神足拳

画面端限定連続技。ジャンプCを当てたら、ダッシュで密着まで近づきつつ立ちCを当てよう。このとき、すぐにレバーをニュートラルに戻さないと、帝王天眼拳が帝王天耳拳に化けてしまうので注意。

そのあとは、しゃがみAにつないでキャンセル帝王神足拳だ。アンディ、ギース、山崎、崇秀、崇雷の5人には、しゃがみA、立ちA（共に1ヒットのみ）から帝王神足拳につなぐことも可能だ。





この部分が当たれば…

ダッシュCがつながるのだ

●遠距離立ちC（2ヒット）→近距離立ちC（2ヒット）→キャンセル帝王神足拳

遠距離立ちCは、振り上げ、振り下ろしの中段、下段の3カ所に当たり判定があるのだが、後半の2つがヒットした場合、硬直が解けた瞬間にダッシュしてCを出せば連続技になるのだ。

ただし、「遠距離立ちCの振り上げ部分が当たらない間合いで、なおかつできるだけ近く」に間合いを調節する必要があり、実戦で狙って決めるのはまず無理だろう。振り下ろしの中段部分からでも、➡+Aならつながるので、こちらの方が実戦的だ。

ジェイケイ&モリスケの対人戦ワンポイント攻略



スキが小さくて転ぶ。かなり使えるぞ

ここでは、攻撃力の低い崇秀にとって重要なポイントである、相手の起き上がりを攻める方法を詳しく解説しよう。

まずは帝王神足拳ヒット後、すぐにダッシュして逆側に回ってから、帝王神足拳を重ねよう。終り際を重ねればすぐに動けるので、ガードされてもダッシュCやもう一度帝王神足拳、小ジャンプCなどで攻めることが可能だ。ただし、投げ技と無敵技には負けてしまうので、立ちガード不能で投げられ判定のない➘+Cを重ねたり、ガードで様子を見るといったことも混ぜていこう。また、無難に帝王天眼拳を重ね、続けて➡+Aを出していくのもいいだろう。

次に、投げ技や帝王天耳拳でダウンさせたあと。このあとは、接近もかねてC帝王神眼拳で逆側に回り、前方大ジャンプ（空中振り向き）Cから連続技を狙うのが代表的だ。

そのほか、立ちB、立ちB、立ちCの、1、2発目を空振りしてCだけ重ねるのも使えるぞ。豊富なバリエーションで、相手を翻弄してやろう。

お得情報!?

崇秀の帝王漏尽拳は、弾が消えれば硬直が解けるため、相手にガードさせれば動けるようになる。

で、画面端の相手に連発でガードさせてみると、なんと連続ガードになるのだ。

ただし、難易度は半端でなく高いので、これだけで勝とうなんて思わないように。モリスケは12回が限界でした。

ちなみに兄貴ではできないぞ。

通常技・必殺技 ダメージ数値一覧

状態	攻撃	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
					気絶値MAX 29	
立ち近距離	パンチ	×	4	100	1	5
	キック	×	4	100	1	5
	威力大	○	13	200	3	9
立ち遠距離	パンチ	×	4	100	1	5
	キック	×	4	100	1	5
	威力大	×	13	200	3	9
屈み	パンチ	○	4	100	1	5
	キック	×	4	100	1	5
	威力大	○	24	400	6	24
垂直ジャンプ	パンチ	×	6	100	2	9
	キック	×	6	200	2	9
	威力大	×	24	400	6	18
斜めジャンプ	パンチ	×	6	100	2	9
	キック	×	6	200	2	9
	威力大	×	24	400	6	18
垂直小ジャンプ	パンチ	×	6	100	2	9
	キック	×	6	200	2	9
	威力大	×	24	400	6	18
斜め小ジャンプ	パンチ	×	6	100	2	9
	キック	×	6	200	2	9
	威力大	×	24	400	6	18
近距離攻撃手前CDS	パンチ	×	10	100	2	9
	キック	×	10	100	2	9
	威力大	×	24	400	6	18

状態	攻撃	回数	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
遠距離攻撃手前CDS	パンチ		×	10	100	2	9
	キック		×	10	100	2	9
	威力大		×	24	400	6	18
近距離攻撃奥CDS	パンチ		×	10	100	2	9
	キック		×	10	100	2	9
	威力大		×	24	400	6	18
遠距離攻撃奥CDS	パンチ		×	10	100	2	9
	キック		×	10	100	2	9
	威力大		×	24	400	6	18
対空攻撃CDS	手前		○	16	400	4	15
	奥		○	16	400	4	15
対屈み攻撃CDS	手前		○	16	400	4	15
	奥		○	16	400	4	15
特殊状態	名前	回数	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
避け攻撃		1	○	16	400	4	15
コマンド技	龍回頭	1	×	16	500	6	24
	光輪殺	2	×	9	200	3	9
投げ技	発勁龍		—	24	600	0	0
必殺技	名前		回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
ロック	帝王神足拳			38	600	1	24
相討ち			1	2	100	1	5
	帝王天眼拳（弱）		1	16	400	3	11
	帝王天眼拳（強）		1	17	500	4	15
地上	帝王天耳拳（弱）		1	8	200	2	9
上昇			2	13	200	2	9

必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
地上	帝王天耳拳（強）	1	8	300	2	9
上昇		4	9	100	2	9
超必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
	帝王漏尽拳		86	2000	0	0
潜在能力	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
	帝王宿命拳	4	112	5000	0	0



かなり強力!遅いっ!!

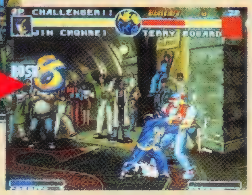
秦　崇雷（じん ちょん れい）

攻略／ジェイケイ&モリスケ

●しゃがみA×数発、立ちA、立ちC

崇雷の基本連続技。しゃがみAは、密着から当てれば6～7発（相手キャラによる）入れることが可能だ。ジャンプ攻撃（B→Cと2発当てるといい）からつなぐ場合は、ぎりぎりまで前に歩き、しゃがみAの数を稼ごう。最後の立ちCを➡+Cに代えれば、立ちD↓キャンセル帝王神足拳で追い討ちを入れることも可能。うまく決まれば大ダメージを与えられるぞ。

しかも、ジャンプ攻撃からつなげば気絶も狙えるのだ。ジャンプB、Cからなら、しゃがみA×5発で舞、崇秀が、6発でアンディ、マリー、ボブ、ホンフゥが、7発でヒガシ、ギース、崇雷が気絶する。特に、舞、アンディなどが気絶させやすい。



最後はこれ。安定連続技だ



しゃがみAを限界まで入れて…



ジャンプ攻撃はB…



Cと連続で出し…



しゃがみA連発から➡+Cにつないで…



立ちDキャンセル…



神足拳！　気絶しちゃいました

ただ、素早いキャラ（崇秀や崇雷など）相手だと、立ちDが逃げられてしまうので注意。➡+Cキャンセル龍転身で、接近してから立ちDを出せば、多少は逃げられにくくなるので覚えておこう（©モリスケ）。

➡+Cをキャンセルして、帝王宿命拳を出す手もある。キャラによって、ダッシュ、バックステップ、レバー⬇などで逃げられてしまうのだが、フランコだけは逃げられないので狙っていこう。

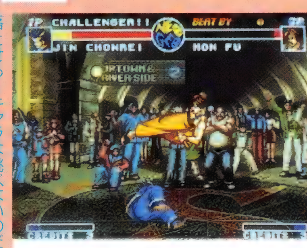
ジェイケイ&モリスケの対人戦ワンポイント攻略

とにかく接近してしゃがみA。それにつきる。出るのが早いので、相手の攻撃をガード中に連打していれば、強引に割り込めることも多い。もちろん、入ったら連続技。

ジャンプC攻撃をガードさせたあと、龍転身で逆側に回り、しゃがみA連打や投げで攻めるの方法もいい感じだ。

対空技は、しゃがみC攻撃がかなり使える。姿勢が低くなるので、下方向に強い跳び込み以外は完璧に落とせるのだ。ヒガシ、フランコ、ギース、ホンフゥの跳び込み攻撃はすべて落とせるので覚えておこう。できるだけ引きつけて出さないと、空振りしてしまうので注意。

崇雷はしゃがみAに徹すればかなり強いが、やりすぎると嫌われるのでほどほどにしておいた方がいいかも？



落とせる4キャラは跳べないのだ

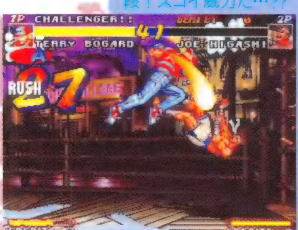
ニセ連続技の秘密

テリー27段完成！　体力を死亡寸前まで減らせるぞ。証拠写真つきで紹介………、というのは大嘘。じつは特殊な方法を使うと、つながってないのにラッシュ表示が加算されていくのだ。

まず、ヒットしても吹き飛ばすだけの技（弱バーンナックル、弱スラッシュキック、ダンシングダイブ）を地上の相手に当てる。

そのあと、相手が着地リバーサルで必殺技（超必殺技、潜在能力でも可）を出し、そのモーションが終わる前（技によって可能なタイミングが違う）に攻撃すると、なぜかラッシュ数が加算されるのだ。

これを延々と繰り返せば、写真のような連続技（？）もできるというわけ。リバーサルは上昇系の必殺技や飛び道具（攻撃側はジャンプする）だとやりやすいぞ。



これが噂のテリー27段！スゴイ威力だ…??

通常技・必殺技ダメージ数値一覧

状態	攻撃	C	攻撃力	得点	気絶値MAX 32 気絶値	気絶時間
近距離立ち	パンチ	○	7	100	2	11
	キック	○	7	200	2	11
	威力大	○	14	200	3	11
遠距離立ち	パンチ	○	7	100	2	11
	キック	○	6	100	1	6
	威力大	×	14	200	3	11
屈み	パンチ	○	7	100	2	11
	キック	○	7	200	2	11
	威力大	○	26	400	6	26
垂直ジャンプ	パンチ	×	7	100	2	11
	キック	×	7	200	2	11
	威力大	×	26	400	6	22
斜めジャンプ	パンチ	×	7	100	2	11
	キック	×	7	200	2	11
	威力大	×	26	400	6	22
垂直小ジャンプ	パンチ	×	7	100	2	11
	キック	×	7	200	2	11
	威力大	×	26	400	6	22
斜め小ジャンプ	パンチ	×	7	100	2	11
	キック	×	7	200	2	11
	威力大	×	26	400	6	22
近距離攻撃手前OS	パンチ	×	11	100	2	11
	キック	×	11	100	2	11
	威力大	×	26	400	6	22
遠距離攻撃手前OS	パンチ	×	11	100	2	11
	キック	×	11	100	2	11
	威力大	×	26	400	6	22
近距離攻撃奥OS	パンチ	×	11	100	2	11
	キック	×	11	100	2	11
	威力大	×	26	400	6	22
遠距離攻撃奥OS	パンチ	×	11	100	2	11
	キック	×	11	100	2	11
	威力大	×	26	400	6	22
対攻撃OS	手前	○	18	400	4	18
	奥	○	18	400	4	18
対屈み攻撃OS	手前	○	18	400	4	18
	奥	○	18	400	4	18

特殊状態	名前	回数	C	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
避け攻撃		1	○	18	400	5	18
コマンド投	龍殺脚	2	×	10	200	3	11
投げ技	発勁龍		―	26	600	0	0

必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
	帝王神足拳	1	40	700	7	26
	帝王天眼拳(弱)	1	19	400	3	14
	帝王天眼拳(強)	1	20	500	4	18
地上	帝王天耳拳(弱)	2	29	500	2	9
上昇		1	29	500	4	9
地上	帝王天耳拳(強)	2	36	700	2	9
上昇		1	36	700	2	9
	帝王漏尽拳		36	600	5	18
	帝王他心拳		相手の値	相手の値	相手の値	相手の値

超必殺技	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
	帝王宿命拳	1	96	2000	0	0

潜在能力	名前	回数	攻撃力	得点	気絶値	気絶時間
	帝王龍声拳	2	112	5000	0	0



パズル de ポン！

消して落としてまた消して……全39ステージクリアを目指せ！

前号に引き続き、全面クリア攻略の『パズルdeポン！』今月はいよいよ後半19ステージをクリアするための、徹底攻略第２弾だ!!

攻略／モリスケ

ビスコ	パズル	30MB			
MVS	発売中 ¥58,000	カセット	春発売予定 価格未定	CD	春発売予定 価格未定

STAGE 21

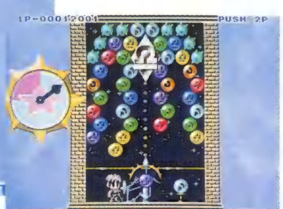
一本一本落としていくステージ

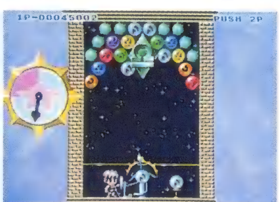


前回は前半の20面までを攻略したので、今回は残りの19ステージの中から、難しいと思われる面をピックアップして攻略していこう。

これを参考に全ステージクリアを目指して欲しい！

まず、後半最初の21面から攻略しよう。このステージでは玉が糸のようにくっついていて、上から4本さがっている。最初に消すのは左奥手前の白玉で、これを消すと紫玉が出てくるようになる。紫玉が出てきたら前号でも紹介したレバーを真上に入れて撃つテクニックを使おう。うまい具合に一本落とせるぞ。これで手前が空いたので、次は右端を落としにかかろう。右端の青玉かオレンジ玉を消すのが理想的。右端を落とせたら、今度は反射を使って左側も落としてしまおう。と、効率良く玉を消していくのだが、4本全て落としてもまだ終りじゃないぞ。プレートを落とすには、最上部の白玉2つと両脇の黄色と緑を消さなければならない。素早くミスのないよう消していこう。


紫はレバー真上入れで撃とう


全部ちぎっても終りじゃないぞ


反射撃ちで消すべし

※記事中の攻略にはMVS版を使用しており、ステージ構成、難易度等は家庭用と異なります。

STAGE 23


ここも反射だけど結構難しめ


左の壁に反射させよう

しっかり狙っていこう



22面は比較的簡単なので飛ばして、次の23面を攻略することにしよう。

まず最初に消すのは真上にある黄色。オレンジ玉がきた時には手前右の消せない玉の下へつけておこう。赤玉がきたら手前左の赤につけて構わない。で、黄色玉がきたらレバーを真上に入れて撃ち、消してしまおう。次に消すのは右手前のオレンジ玉で、左の壁に反射させて落とそう。

順々に落としたら、次は真上のオレンジ玉が狙い目。左の壁に反射させればオレンジ玉の間にうまく入るのだが、角度が結構難しめ。オレンジ玉を一つ一つ消していくのも一つの手。この2つのオレンジ玉を落としたあとは上部の青玉を消そう。これは普通に狙って消せるはず。後はプレートを支えている白玉を反射を使って落とせばこのステージは終了。いらない玉はプレートの下の消せない玉につけておこう。


最後も反射させれば終了〜

STAGE 24

このステージはただひたすら消すだけ。どれだけ素早く、効率良く消せるかがポイントになる。どんどん消す、これにつきる。ほとんど消すことができたら、あとはプレートを落とすのみ。このステージのプレートは最上部右の3つつながっている黄色玉を消さなければならないのだが、これを消すにはとなりのオレンジ玉を消さなければならない。

オレンジ玉を消す時には左の壁に反射させなければならないので結構難しい。失敗すると命取りになりかねないので、ここは慎重に狙っていこう。

このステージには隠しボーナスがあるぞ。場所はプレートの右にある玉一個分の空間。このステージはタイムアウトになりやすいので、時間に余裕がある時に狙ってみるといいだろう。



この面はひたすら消すべし


ここは落ち着いて撃とう


ボーナスはここだよん

STAGE 25



両サイドをうまく攻めよう

このステージも順々に玉を消していけばクリアできる。いらない玉は消せない玉の下につなげておき、一緒にちぎるようにすると効率が良い。手前は普通に撃つだけで落とせるのだが、上の方はすべて反射撃ちを使わないと消すことができない。反射撃ちが苦手な人にはつらいステージかも？

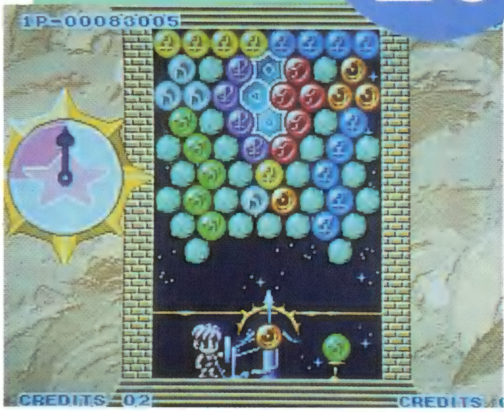
プレートを落とすには最上部の黄色と緑を消さなければならないので、しっかり両サイドを攻めるように。比較的簡単なステージではあるので、時間に余裕があるはず。急ぐ必要はないぞ。


この同じような角度だぞ


最後は両サイドとも

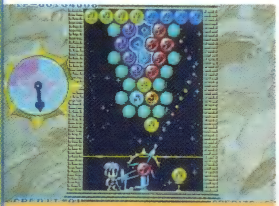
STAGE 26

角度が難しそうなステージだ



この面ではまず、両サイドの緑と青を消してしまおう。そして、いらない玉がきたら一緒にちぎってしまう。すると、上部の両サイドにある白玉とオレンジ玉を狙えるだけの空間ができるので、ここをうまく通すことができる。いらない玉がきた時には手前の消せない玉につけて処理しよう。また、このステージでは爆弾アイテムが出るので、出た時には手前の消せない玉を破壊しておこう。

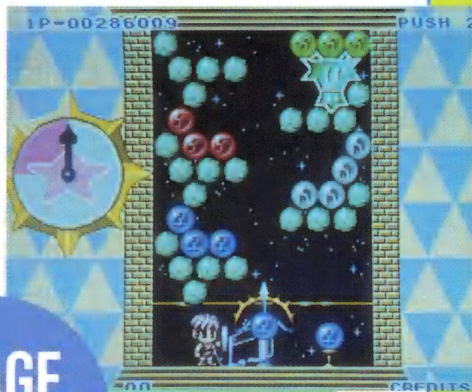
両サイドの白玉とオレンジ玉を消せたら、次はプレートをはさんでいる紫玉と赤玉の固まりを、消せない玉の間に入れて消すことになる。最上部の黄色と青玉はどうやってもこの段階では消せないので、あしからず。消せない玉の間に入れるのは結構難しく、角度はドット単位の世界。何度やっても失敗する場合には、爆弾アイテムで破壊した消せない玉の間から攻めれば消せるだろう。ここさえ消してしまえばあとは最上部を消すだけなので、落ち着いて狙おう。


ここともう片方は角度が難しい


真ん中から破壊して消すのもいいぞ


慎重に狙うべし

STAGE 28

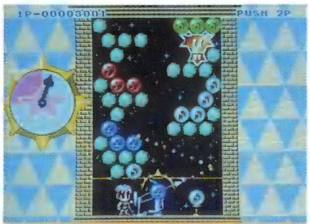


反射だけのステージ

次は28面を攻略しよう。この面は反射撃ちさえできれば非常に簡単なステージである。

まず最初は、左手前の青玉を右の壁に反射させて消そう。この段階では青玉と白玉しかこないので、白玉がきたら左手前の消せない玉のくぼみにつけておこう。青玉を消したら、次は白玉を消そう。白玉は右の壁に反射させて消すことになる。赤玉がきた時には白玉の下の消せない玉につけておき、一緒にちぎるといいだろう。白玉を消すと、残るは赤玉と緑玉のみ。ここまでくれば緑玉が出るようになる。緑玉がきたらレバーを真上に入れて撃つと、うまく緑玉にくっつくのでクリアとなる。

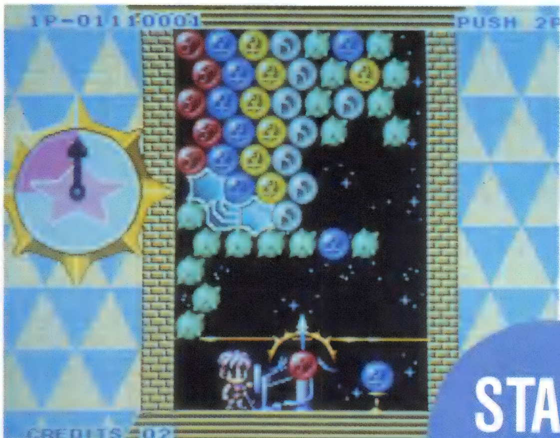
ただし、このステージには隠しボーナスがあるので、取りたい人はクリアせずに赤玉を落とそう。ボーナスの場所は、赤玉の吊り下がっていた消せない玉と左の壁との間。時間に余裕があると思うので狙うのもいいだろう。


まずは右の壁に反射させて…


次は左の壁に反射させよう


隠しボーナスはここだゾ

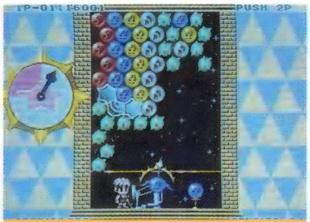
STAGE 29

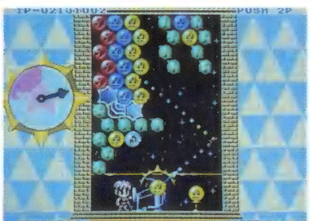


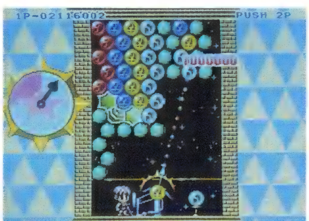
この面も反射撃ちを使うステージ

このステージは右の壁に反射させて、左の白玉、黄玉、青玉、赤玉を順々に消していくことになる。

まず、反射撃ちをする時の角度を広げるために、手前の青玉を消そう。青玉を落としたら、あとは反射させて白玉から順々に消していけばＯＫ。角度的にも簡単な方なので問題ないだろう。ただし、この面にも隠しボーナスがある。ボーナスの場所は右上部の消せない玉との間。普通に撃つだけで入るので、サクッとゲットしよう。


まずは手前を消して…


後はどんどん反射させて消そう


ボーナスはここナリ

STAGE 31



堅い雰囲気のある面ですな

次は30面を飛ばして、31面を攻略しよう。このステージはプレートが消せない玉に囲まれているので、爆弾アイテムを使って破壊しなければクリアができない。爆弾アイテムがきたら、できるだけ消せない玉を破壊するようにして、効率良く消していくのがこのステージのポイント。

まず、手前の消せない玉は爆弾2つで破壊してしまうと効率が良い。いらない玉がきた時には、消せない玉につけずに一番端につけておこう。消せない玉につけてしまうと爆弾アイテムで効率良く破壊できなくなってしまうぞ。手前の消せない玉を破壊したら、次は中に詰まっている玉をどんどん消していく。両脇の玉より、消せない玉に囲まれている玉を優先的に消していくと効率がいい。と、このように消していき、最上部の消せない玉を反射撃ちで破壊すればこのステージは終了だ。


効率よく破壊しよう


手前は爆弾２個で破壊しよう

STAGE 32

びっしり詰まっているぞ



このステージは、色玉をひたすら消していくのみ。はっきりいって面倒な面なのだが、時間が足らずにタイムオーバー、ということになりやすいので、サクサク消していこう。

手前の色玉はどんどん消していって構わないのだが、次にくる色玉が何色なのかを把握してから消すようにしようしっかり見てから撃たないと、次にくる玉が邪魔になってしまった、ということがありがちなのだ。

手前をほとんど消せたら、あとは上部右のプレートと消せない玉の間にうまく撃ち込んでオレンジ玉を消してやろう。上部左の黄玉も消さないとプレートが落ちないので、忘れないように。


黄色を消して…


ここもうまく入ればクリアだ

STAGE 33

この面は撃つ角度が難しいぞ



この面は消せない玉が色玉に吊り下がっているので、どんどん色玉を消して、消せない玉をちぎっていこう。

まず、手前の消せない玉を吊り下げている色玉を消してしまおう。壁側の緑と黄色は結構入りづらいので、慎重に狙おう。うまくちぎれたら、次も同じ要領で赤とオレンジを消そう。角度的にはこちらの方が簡単だろう。ちぎったら、今度は消せない玉と玉の間にうまく撃ち込んで上の白と紫を消そう。ここまでは簡単な方なのだが、ここからが難しい。プレートの両サイドにある青と白が非常に入りにくいのだ。ここはまっすぐ撃つのではなく、反射を使う。まっすぐ撃ったのでは100%入らないので注意。ここさえ入れば、後は最上部の赤と青を消せばクリアだ。

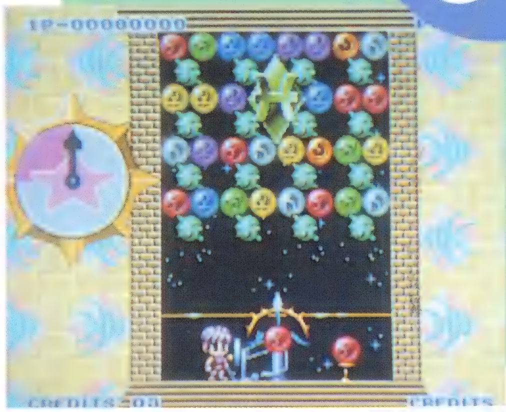

手前も微妙に難しい


こっちも同じ角度だ


ここがかな〜り難しいゾ

STAGE 36

綺麗に敷き詰められている面



次は34面と35面を一気に飛ばして、36面を攻略しよう。
　このステージは、消せない玉と消せない玉との間にうまく撃ち込み、その上の色玉を消して消せない玉をちぎっていこう。中央の隙間はレバーを真上に入れて撃てば入るので問題ないのだが、両脇は狙いを定めなければいけない。落ち着いて撃とう。いらない玉がきた時には、両端の消せない玉の下にくっつけておくと、あとで一緒にちぎれるので処理しやすい。
　この面はひたすらちぎるだけなので、このように消していくと簡単、というようなパターンが見つからない。ラストは近いので、落ち着いて効率良く消していこう。



両サイドに…



うまく入れば無事終了

STAGE 38



この角度が激ムズなのだ

　この38面ははっきりいって激ムズ。写真を見てもらえば分かると思うが、角度が難しいのだ。点線つきで載せたので、参考にしてくれい。右下の空間はゴミ処理場だよ。

STAGE 37



　まず、手前の黄玉と緑玉を消しにかかろう。ここを消せば消せない玉も一緒にちぎれるので、その上にある紫玉が顔を出してくる。紫玉はこの面の左半分を支えているので、消せればグッと楽になる。黄色と緑を消す時にいらない玉がきたら、左上につけておき後で一緒にちぎってしまおう。
　紫玉を消したら、あとはプレートを吊り下げている最上部のオレンジ玉を左の壁に反射させて消せばクリアできる。
　ちなみに、この面には最後この面はちゃっかり簡単の隠しボーナスがあるぞ。場所はプレートにポッカリあいている玉一個分の隙間。時間に余裕があると思うので、狙ってみるといいだろう。



手前の緑と黄色を消したら…



隠しボーナスはここ！



紫を消すと一気にちぎれる〜快感！

STAGE 39

最終面！　音楽がナイスだぞ



　やっとここまできた最終ステージの39面。ラストだけあって難易度は高いぞ。
　まず、手前の色玉をどんどん消していこう。手前を消したら、中央にある消せない玉の固まりに張りついている色玉をサクサク消していこう。ある程度消すと消せない玉の固まりが邪魔になってくるので、今度はこいつをちぎってしまおう。左の壁に反射させて消せない玉の上についている赤玉を消し、右の壁に反射させて白玉を消せば0K。この時、いらない玉がきたら消せない玉の下につけて処理しよう。どちらも失敗している余裕はないので、慎重に狙うこと。ここさえうまくいけば、あとはプレートについている色玉を消していけばいいだけ。とにかく時間が足りなくなりやすいので、急いでプレイしよう。

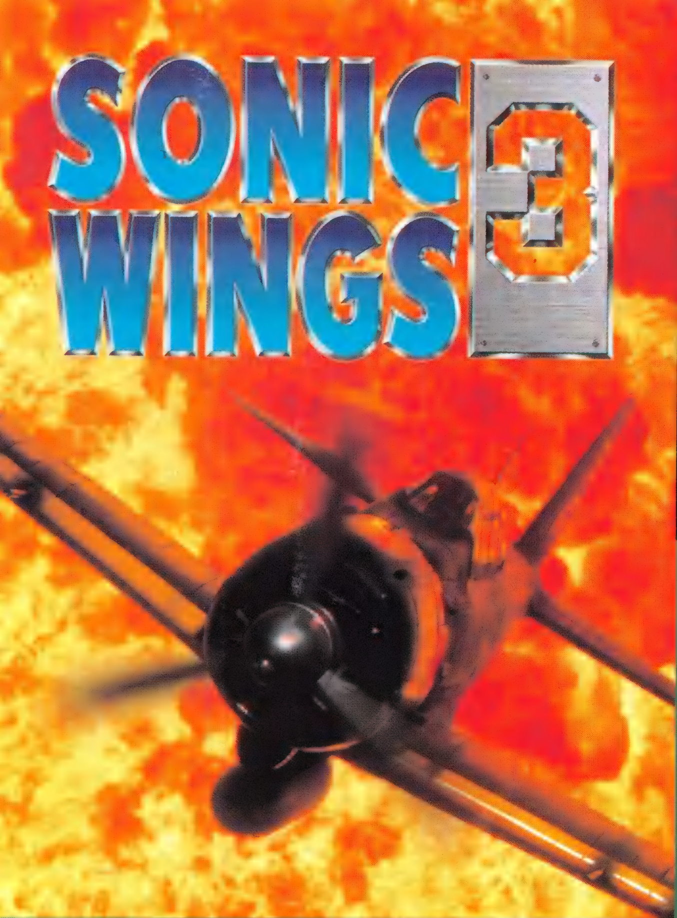


消せない玉の塊をちぎれるぞ



ここの赤と隣の白を消せば…

　ということで『パズルdeポン！』の攻略はこれでおしまいでーす。攻略というより面紹介になってしまいましたが、その辺は勘弁してちょ。
　今後もしかしたら、家庭用の攻略もするかもしれません。誰が担当するか分かりませんが。では、またの機会にお会いしましょう。



ソニックウィングス3

2周クリアはもう目の前! お待たせの2周目攻略ただいま到着!!

可愛い隠しプレイキャラがいたり、ヘンなボスが出てきたり…と、何かと楽しいソニックウィングス3。「1周目なんざもう、楽勝クリアだぜ」というキミに贈る必勝の2周目攻略!!　使用機種はブレイザーズだ。

攻略/DSP-たろりん

ビデオシステム	シューティング	154M			
MVS	発売中 ¥78,000	カセット	発売中 ¥29,800	CD	発売中 ¥7,800

いやはやいやはや…みなさん長らくお待たせいたしました…。というわけで今回は2周1コインクリアの攻略をお届けする。使用機体は例によってブレイザーズだ。が、その前に1コインクリアをしやすくするという意味でVol.5、6の1周目攻略のフォローをしていこう。これは必読だゾ!

ルートはどうするか?

ルートは、1・4・7面に出現するライバル機のどちらのパーツを破壊するかで決定するのだが、この時どのルートを選ぶかで難易度(&得点)は大きく変わってくる。おすすめなのは、1・2周目ともに1~7面は左、最終面のみ右にいくというルート。ラク&稼げるからだ。

プレイヤーもしくは使用機体によっては、1周目は同様に、2周目は5~7面で中央のルートを選択するらしい。が、ブレイザーズでは前述の選択ルートの方がよいと思われるので、今回もそのルートの攻略に絞って進めていく。

1周目フォロー

前提として、1周目はノーミスで、ボンバー使用回数は1~2発におさえるのが理想。

それでは新たな情報の紹介と、攻略のポイントとなる箇所の解説をしていこう。

国会議事堂で荒稼ぎ

まず1面のボス前、国会議事堂の得点アイテム稼ぎだが、建物を破壊した瞬間に自機を動かして、出現した得点アイテムをすぐに取っていくと、追加の得点アイテムが出現することが判明。これを使ってうまく取っていくと、ここで40万点出せることもある。

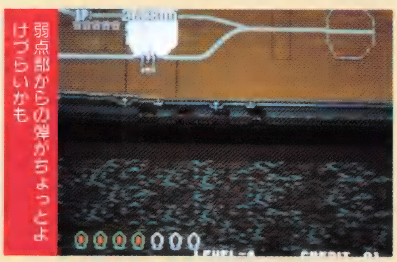
しかし、これにはかなり運が絡み、悪くすると20万くらいしか出ないこともある。速攻で捨てゲーだ!(笑)


ただいま得点アイテム増量中!

ツェッペリンにて新発見

2面-左のボス、グラーフ・ツェッペリン。Vol.5の攻略では、右側のエレベーター&砲台3つを先に破壊すると述べたが、実は左を先に破壊した方がよい。なぜなら左のエレベーターの方が先にザコへリを出すからだ。

また、CD版では第2形態になった瞬間に弱点に重なって速攻でボスを倒すことができなくなっているので、Vol.5を読み直して第2形態と真っ向から勝負してくれ。


弱点部からの弾がちょっとよけづらいかも

北アフリカでゴメンナサイ

一気に飛んで7面-左。まずは中ボス・クロスファイア。ブレイザーズ以外の自機ならば、左右の4WAY砲台を片方だけ破壊し、あとは弱点を撃って第2形態にせずに倒す戦法が通用する。が、ブレイザーズでは自動照準弾と3WAYのせいでうまくいかない。がんばって第2形態と闘おう。

その第2形態からの攻撃のうち、最も辛いのが例の「2ヵ所から同時にくる3WAY」だ。しかし、これにはいよけ方が発見された。ボス



ナナメに撃たせるのがポイントなり

の正面やや右か左に自機を置き、3WAYを少しだけ斜めに撃たせるのだ。すると、うまい具合に2つの3WAYが重なって、普通の3WAYと変わらなくなる。それを隙間でよければよいのだ（実はVol.6の写真はその状態になっている…当時は気づきませんでした。ゴメンナサイ）。

そしてもう一つ。Vol.6の9ページで、写真のキャプションが入れ替わっていました。本文を読んで理解して下さい。

次のボス、大王イカには速攻パターンがある。第2形態になってレーザーを撃ってきたら、まずそれをよけ、すぐに接近して連射。これで次の攻撃がくる前に倒せるはず。

しかし、頭の女性像が撃ってくる弾は発射タイミングがランダムで、いきなりこの弾がきてやられることがある。気をつけていればよけられなくもないが、安定して突破したいならば普通に倒そう。



通称「強気パターン」

火星でゲッチュー!!

8面・右の火星。最初の隕石地帯で出るFのアイテムはフルパワー時に取ると1万点。これのゲット法を伝授しよう。Fを出したら、すぐに取らずにしばらく泳がせておき、そのあとの巨大隕石が出すパワーアイテムを先に取ってフルパワーにする。それからFを取るのだ。これでバッチシ。差し引き8千点の得だ。



フルパワーにしてからFを取れ！



するとパピーン！ 1万点！

中ボス・大怪球おさるステーション。

ここではすぐに中ボスを破壊せず、自爆寸前まで粘ればかなり得点を稼ぐことができるので、ハイスコア狙いの人はぜひ試して欲しい。

最終ボス・グラブラはVol.6の記事の通り。最終形態になったらボンバーを直撃させて一撃で倒そう。うまく当てればー発で済むのだ。



砲台を全部壊してからこの辺で粘る



最終形態は一撃で葬れる

ソー竹子は速攻で殺せばイイのだが、もしも最後の発狂攻撃がきてしまったら、正面やや右か左が安全地帯になっているので、そこに入ろう。

これでバッドエンディングもバッチリ拝めるよ。「ごめんね！」

これで、1周目をノーミス（残機×3）、ボンバー×6の状態でクリアできるはず。2周目を攻略する準備がやっと整ったワケだ。

真尾まおで驚異の点数稼ぎ

真尾まおのボンバーの効果は、いわずと知れたタイムストップ。これを使ったスゴい点数稼ぎが存在するのだ。

有名なので知っている人も多いかもしれないが、ステージ3・右のボーナスステージでボンバーを使い、時間が止まって自機が無敵になっている間に、ボーナスキャラである中型機に重なってアイテムを出させて取りまくるのだ。

しかし、誰でも思いつく通り、この技を実行するには大量のボンバーが必要になる。したがって究極まで稼ぐためには、残機を潰してボンバーを補給することになるのだ…。

ここからの研究はプレイヤー諸氏に任せる。頑張ってハイスコアを目指してくれ。



残機を全部使えば100万点以上稼げる

隠しキャラ2Pのススメ

AKA USAGIとティアブローンの2つの隠しキャラ。正しい出現コマンドを見つけられただろうか？

この2キャラ、単体で使用した場合はどちらも扱いづらく、「なぁーんだ、弱いじゃん」と思った人が多いかも知れない。しかーし、この2キャラの真の強さは2人同時プレイ時に発揮されるのだ。同時プレイ時にはキャラを重ねて合体ショットを撃つことができるのだが、彼等の合体ショット（通称3WAYニンジャショット）の攻撃力はハンパじゃない！ ケタ違いだ。

どれぐらい強いかというと…使用コマンドが発覚してすぐに、1周クリアのレベルの2人で同時プレイをしたところ、なんと！ 最初のプレイでいきなり2周クリアしてしまったのだ！

なにしろどんなボスもあっというまに死んでいく。ボンバーも強いし、楽しすぎる。

さあ、君もすぐに友だちを家に呼んで（あるいはゲーセンに連行）2人プレイだ！

▶SONIC WINGS 3

2周目攻略
STAGE 9 (2-1)
東京

いよいよ2周目の攻略に入る。いきなり1面から難しいので気合いを入れよう！

ステージがはじまってすぐに左に出てくる中型機。この攻撃が変化していて、破壊可能弾をものすごいスピードで連射してくる。こんな恐ろしい奴は、弾を撃ちはじめる前に速攻で殺そう。点稼ぎのためにはどんなことでもするというチャレンジャーな君には、以下のパターンを捧ぐ。まず破壊寸前までダメージを与えて残し、撃ってくる破壊可能弾をすべて正面で撃ち落し、最後に逃げていくところを破壊してパワーアイテムを出す、というものだ。慣れないと怖いぞ～。



マシンガンのように連射してくる

続いての東京タワーロボは、2周目では攻撃をしてこない。しかも、右に見える皇居のお堀の中に勝手に投身自殺してしまう。かなり笑えるので1度は見て欲しい。が、海に沈めてしまうとパワーアイテムを1コ損することになるので、マジメにやるなら海に落ちる前に破壊しよう。



落ちてゆく東京タワーロボ…

そのあと画面右から出てくる2隻の水陸両用戦車が出現と同時に弾を撃ってくるようになっているので注意！ 覚えておかないと死ぬ危険大だ。

そしてボスの直前でもう1機中型機がくる。こちらは、周りにザコ戦闘機や戦車がいるので、稼ぎはやめよう。



うっかりしているとやられるぞ

ボス ドニ改

誰しも初めてヤツの姿を見た時には、1周目とのあまりの変貌に驚愕&爆笑したことだろう。なんと、姿がザコ戦車のソレになってしまっているのだ（やるなあ、ビデオシステム…）。が、そのカワイイ姿とは裏腹に、全ボス中最強クラスのヒドい攻撃をしてくるのだ。かわいさあまってなんとやらとはこのことか。

その凶悪度200％の攻撃の詳しい解説はあとにまわす。なぜなら、ブレイザーズだとこのボスは速攻で倒すことができるのだ。その方法とは、「ボスに重なって連射」。

詳しく説明しよう。まず、画面中央の最上段で待つ。時空の裂け目（？）から何かの破片のようなものが飛び出してきたらショット連射開始！ ボスは出現地点から下→上→右と動くので、それにピッタリくっついて撃ち込もう。これでなんなくボスを倒すことができるはずだ。



速攻！ 攻撃される前に倒せ！



この破片か連射開始の合図！

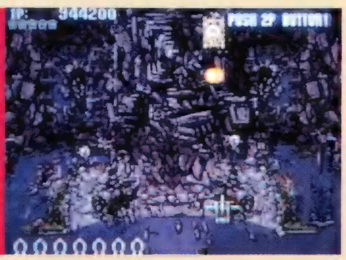
ドニ改の傾向と対策

ブレイザーズ以外のキャラでも、出現と同時に撃ち込みはじめてダメージを与えておくところまでは同じ。一部のキャラでは、ブレイザーズと同じく、攻撃がはじまる前に倒すことも可能だ。

倒せないキャラでは、ボスの攻撃がはじまったら、それをよけながら効率よくダメージを与えていくことが重要だ。

それでは、ボスの攻撃パターンを順を追って見ていこう。

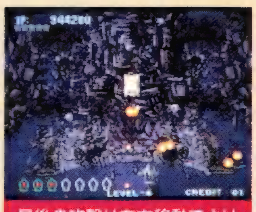
①画面右上で、自機を狙った2WAY（以下、単に2WAYと表記）×5
②右下で2WAY×5
③左上で2WAY×5
④右上→中央やや右→中央やや左→左上と出現、各位置で2WAY×1
⑤左下、右中段で2WAY×5
⑥右中段から出現、中央で静止して3WAY×4、そこから左に移動して弾を10発
⑦画面4すみに順に現れて2WAY×1
⑧上下にジグザグに動きながら3WAYを撃ちまくる、次に左右にジグザグ移動
⑨画面内をぐるぐる回りながら2WAY撃ちまくり
⑩画面中央で静止。反時計回りに2WAYを撃ち、同時に狙った弾を撃つ



上に出現した時が撃ち込むチャンス

最後の形態まで粘れば、タイミングよく左右に切り返してよけながら撃ち込むことで倒せるが、その前（特に⑧と⑨）があまりに辛いので、なるべく早く倒す必要がある。撃ち込むチャンスは③④⑥。出現位置を覚えておき、出現と同時に撃ち込むのだ！

次に弾のよけ方だが、2WAYの間に入ることは不可能なので、大きくよけよう（隙間の会名誉会長としてはかなりくやしい）。



最後の攻撃は左右移動でよけられる



この攻撃が最大のヤマ場

STAGE 10 (2-2)-左 ドイツ・キール軍港

ここは簡単なので、単なる通過点と考えてよい。ポイントだけ押さえていこう。

まず、スタート直後の中型機（どうやらこのゲーム、ステージ開始と同時に中型機が出るのが"お約束"らしい）。攻撃が強化されているので、弾を撃たれる前に破壊すべし。

尾翼部分には当り判定がないので、重なって連射。もし弾を撃たれてしまっても、隙間は広いので落ち着いて後ろに下がってよけよう。弾を真下に撃たせるようにすればなおよけやすい。

そのあとは、ボスまで問題なし。弾の数が増え、スピードも速いが恐れるな。パワーアイテムを泳がせて、ボス戦寸前で取るのをお忘れなく。



こうやって重なって撃ち込んだれ

ボス グラーフ・ツェッペリン

このボスは少しだけパワーアップしている。最初に左上で待機、砲台×3を迅速に破壊し、続けてエレベーターに重なって撃ち込むのは同じ。

第1形態の最初の攻撃、2発セットの3WAYがきても、そのままエレベーターに重なっていよう。

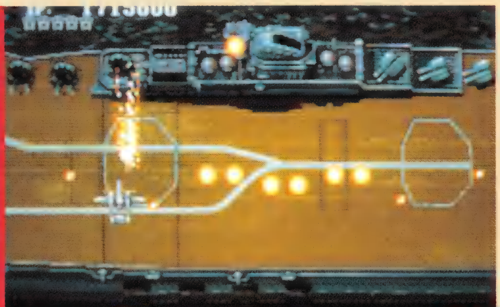
なぜなら直後にくる4発の小さい弾はこの位置でよけられるからだ（1周目では破壊可能弾だったので、2周目でこの存在を忘れて死ぬこと多し。注意！）。

小さい弾をエレベーター上でやり過ごしたら、すぐに右に動き、次にくる狙い弾3発をよける。うまくいけばこのころ左のエレベーターが壊れているはずだ。

あとは1周目同様、右のエレベーターと砲台を壊してから弱点を攻撃する。右のエレベーターを壊す時も、重なっていれば例の小さい弾をよけられることを覚えておくべし。

甲板を破壊したら弱点に重なって速攻で倒すのは1周目と同じ。ヘリの撃つ弾が変化しているが、その前にボスを倒せる（CD版ではできないケド）ので安心。

CD版では…確認は取っていないが、ヘリ5機が撃つ狙い3WAYをうまくよける必要があるのだろう。難しそうだが頑張ってほしい。



ホラ、小さい弾に当たらない



秒殺の快感をあなたに…



素早く動かないとやられるよ

STAGE 12 (2-4)-左 アメリカ・グランドキャニオン

最初の中ボスは、1周目での破壊可能弾が小さな通常弾に変わっているが、この弾は正面にいれば大丈夫。

したがって1周目と同様、正面に張りつき速攻で破壊（接近しすぎて弾に当たらないように）。また、ここで出るザコは弾を撃たないので無視。そしてこの中ボスが出すパワーアイテムはすぐに取らず、後半の岩山地帯に入るあたりで取ろう。運が悪いと、後半で1つもパワーアイテムが出ないことがあるのだ。

そのあとに出現するザコは非常に強くなっていて、撃ち逃してしまうと最下段付近で弾を撃たれてしまう。こうなったらムリに攻撃せず、大きく距離を取って逃げるが勝ち。

まあ、出現パターンを覚えて、出現と同時に全機破壊がベスト。岩山の攻撃も強くなっているが、岩の正面で待ち、弾がきたらそのまま正面付近で見切ってよければOK。それよりもザコの方が怖い。



ザコは無視して中ボスに張り付け



ザコは下に来られる前に撃つのが鉄則

ボス 天端

むっちゃ強いがな、こいつ！ コレと正々堂々と勝負するのはかなりバカバカしい。よって、ボンバーを2発使ってムリヤリ倒そう（一応、画面左右の端で弱気によけ続け、先に翼を破壊するという方法もあるが…）。

ボスが出てきたら、ある程度接近しておき、判定が発生した瞬間にボンバー。ボンバーの効果が切れた時、ちょうどボスの攻撃も止まっているので、しばらくショット連射でダメージを与える。

そして、次の攻撃がきた瞬間にまたボンバー。これで倒せる（2発目のボンバーで死なくとも、その後の打ち込みで倒せる）。以上じゃ！



いきなりボンバーを炸裂させる



ちょっと撃ち込んでまたボンバー

STAGE 13 (2-5)-左 ロンドン

基本的に、弾が速い以外は1周目と変わらない。小型ロケットが撃つ2WAYの間隔が広くなっているが、パターンを覚えていれば大丈夫。赤い大型ロケットの撃つ弾が増えているが、これは弾を撃たれる前に破壊すればよし。

後半の2機目の大型ロケットのところは、後ろから出てくる黒い中型ロケットとの複合攻撃になるので相変わらず難しい。ボンバーを使うのもやむを得まい。ちなみに、1周目のココでは、できればボンバーは節約したい。



一応、ボンバーなしでも抜けられる

ボス V3

このボスもかなり強くなっている。ボンバー2〜3発使用は覚悟しておこう。

1段目からの攻撃パターンは変化しているが、自機は相変わらず正面でショットを撃っていればいい。

2段目がなかなか手強い。相手の攻撃時間が長くなっているので、なかなか接近して撃ち込みにいけないのだ。



両方にボンバーを当てるように

敵からの攻撃その1である小さな弾ばらまきは、正面やや右で見切る。その後、1周目では張りつきにいけたのだが、2周目ではちょっと無理。攻撃その2の大きな弾がすぐにくるし、弾の数も増えているためだ。とりあえずこの弾を正面でよけ、次に再びくる攻撃その1に備えよう。

こうして逃げ腰で戦っていると、右上から補助ロケットが降りてくる。仕方がないので、補助ロケットが弾を撃ちはじめたらボンバーを使う。うまく当てれば、このボンバーで2段目と補助ロケットの両方を破壊できる。2段目破壊後（1発でだめならもう1発使ってでも破壊）、無敵時間の間に（これ重要）3段目の安全地帯、画面左上にいく。



画面左下で弾の隙間を見切ってもよい

3段目。左上の安地で回転銃座（自動照準弾）を利用し、ダメージを与えよう。しばらくすると補助ロケットが出てくるので、張りついて速攻で破壊。この時、補助ロケットにぶつからないよう、少し下に自機を下げる必要がある。また、この時ボスが撃ってくる弾にはくれぐれも注意。

4段目は正面で。まれに1発、真下に飛んでくる弾だけよける。これは一定の周期で飛んでくるのでよけやすい。

5段目は速攻パターンが通用しない。なぜなら飛ばしてくるとがった物体が画面内に止まり、破壊可能弾をばらまくからだ。よって、最初は1周目同様張りついてダメージを与え、とがった物体が弾を撃ちはじめたらボンバー。



またボンバー!… でも仕方ない

STAGE 15 (2-7)-左 北アフリカ砂漠

最初に中型機×2。お約束通り、弾を撃たれる前に破壊。

中ボス、クロスファイアは、いきなりボンバーを直撃させ、左右どちらかの4WAY砲台を破壊してしまうのがおすすめ。4WAYの幅が広くなり、よけることがただでさえ非常に困難になった攻撃が、左右の砲台から同時にくることをさけるためだ。が、片側が破壊できても油断は禁物。攻撃の順序が変わっていて、4WAY砲→4WAY砲→弱点部からの攻撃（3→4→5WAY）となっているのだ。4WAY砲が2連続でくることを忘れず、タイミングよく横に大きくよけよう。真下に弾を撃たせるとさらによけやすい。


とりあえず片側を破壊


4WAYが2回来るのを忘れるな！

第2形態は、弾が大きくなっている他は変わらない。

ボス 大王イカ

こいつはめずらしく、1周目とほとんど変わらない。違うところといえば、頭部の女性像が撃つスクリュー弾が3WAYになっていること。これだけは、いつくるか分からないので非常に怖い。

よって、この弾にだけ神経を集中しておき、きてしまったらボンバーだ。

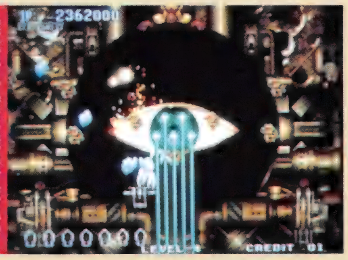

スクリュー弾の幅が広いぞ

STAGE 16 (2-8)-右 火星

前半の隕石地帯では、最後の2つの大隕石の弾が多い。といっても、この隕石は横から撃つので問題なし。

大怪球おさるステーションは、やや強くなっている。詳しく解説しよう。

最初のレーザーの時に、白目に重なってダメージを与えるのは同じだが、これと同時に上からおさるが猿弾を撃ってくるのだ。この猿弾は少し下に動いてよける。


猿弾が一緒に来る、忘れずに！

次に、下の開口部から出てくるおさる×5を急いで全滅させる。そして、開閉砲台パーツが開いたら左側の2つのパーツを速攻で破壊。これらは1周目と同じ。ここからが違う。まず、右上の砲台パーツが撃つ3発の狙い弾をよけながら画面最下段中央に移動しよう。するとこの位置で、右上のパーツが出す小さい弾をよけられる。この弾をよけきったら、1周目での安全地帯と同じく、左のパイプの上に移動し、続けて襲いくる右下のパーツの弾をよける。この一連の動きには慣れが必要だが、完全なパターンなので一度慣れてしまえば簡単にできるようになる。

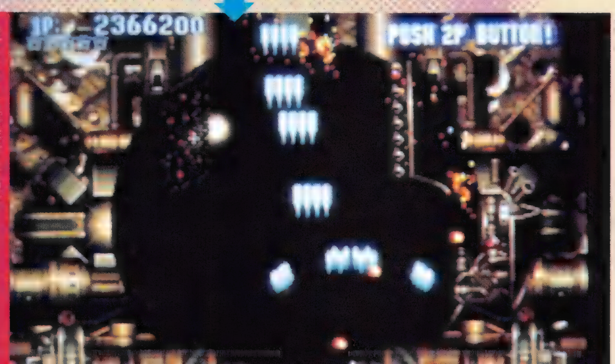
次の攻撃は弱点部からのリング弾と猿弾。2周目で稼ぐのはチト怖いので、この攻撃の時にダメージを与えて倒してしまえ。ちなみに、リング弾の発射方向が変化しているので、弱点には近づかず、画面最下段付近で撃とう。

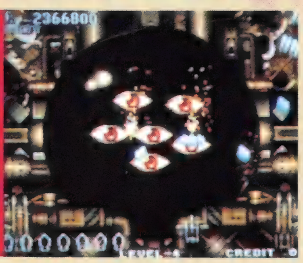
まず左の2つの砲台を破壊し…



なめらかに動いてこの位置に移動




次にここに移動するのだ


あまり近付かずに撃ち込もう

ボス ソー竹子 or グラブラ

まずソー竹子は、1周目とはうって変わって鬼のように強い。最初の発狂攻撃は理論上絶対によけれないのでボンバー。これ絶対ズルイよー。リーチ棒攻撃×2のあとに撃ってくる、大きい5WAY（1周目では破壊可能弾だったもの）は、ホントに隙間がない。タイミングよく横に大きくよけれ。

さて、本命のグラブラ。第1形態は基本的に1周目と変わらない。最初の全方位弾×4回に破壊可能弾が混じっているが、これは語るに及ばず。次の全方位スクリュー弾は弾数が増えている。

安全地帯は、ボンバーストック表示の7個目の右側のラインに自機の中心ラインを合わせた位置（最下段）。

その後はランダムで色々な攻撃がくる。最後の攻撃までは問題ないだろう（1つだけツラい攻撃があるが、それがきたらボンバーを使え）。問題は最後の攻撃（小さな弾をばらまきながら加速して画面端に移動していく）。これはボスの移動方向と同方向に逃げよう（追いつめられないよう、弾を誘導しながら移動すること）。こうすれば、次の破壊可能弾1発→大きな弾2発を繰り返し撃ちながら画面を横切るという攻撃が簡単によけられる。画面端にいれば破壊可能弾がくるからだ。



ボンバー数表示を目安にする



ボスと一緒に移動する感じ

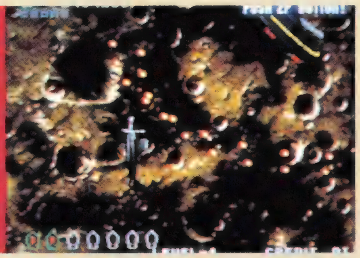


すると、次の攻撃がカンタン

ボスと逆方向に逃げてしまったら、画面端にいると死ぬので、端から少しだけ内側に移動しよう。弾をよく見て、自機の位置を破壊可能弾のラインに慎重に合わせるべし。

ただ、このボスの時は前述の攻撃に限らず、ヤバくなったらボンバーを使おう。こいつが最後の敵なのだから。

第2形態になったら、例によってボンバーを直撃させて一撃で殺す。ボンバーがなかったら体当たりしよう。体当たりの攻撃力をナメてはいけない。こんなボスなど1発で倒せるぞ（残機がないと使えない技だが…）。


ドカーンと最後にデカい1発

さて、ここまでを振り返ってみると…

- ●1周目で残りボンバー数6発
- ●2周目で取れるボンバーアイテム5発
- ●2周目で使うボンバー6〜10発

というわけで、ボンバーを惜しまなければ、ギリギリだがノーミスで2周クリアができるのだ。ボンバーが残っているのに死ぬのはホントにもったいないぞ。たとえ使い切ってしまっても1機死ねばまた3発補給できるので、本文で述べたところ以外でも「ヤバイ！」と思ったらすぐさまボンバー。これを頭に入れていれば2周クリアはそれほど難しくないはずだ。

ボーナスステージはどうでっしゃろ?

ここでSTAGE 11、14のボーナスステージを、ちょっとだけ紹介しよう。

STAGE 11は、ギャ○ラスもビックリの逆スクロール。画面の最上段に自機をおいて、下からスクロールしてくる戦車に重なって破壊して1万点を取るわけだが、これがとっても楽しい。パターンは何通りかあるようだが、未確認。

STAGE 14は1周目と変わらない。


逆スクロールがたのちぃー



フットサル™

華麗なプレイでゴールネットを揺らせ!!

前回はフットサルの基本的なルールと操作方法を説明したけれど、今回は、いよいよこのゲームのウリである多彩なトリックプレイ（必殺技）と出場する16チームの紹介をしていこう。
どのチームも強豪ぞろい、激戦になることは間違いなし！

ザウルス	スポーツ	146M

MVS		カセット		CD	
3月発売予定	価格未定	発売日未定	価格未定	4月発売予定	価格未定

卓越した足技トリックプレイの数々

前回紹介したトリックプレイだが今回は出し方をくわしく説明していこう。

トリックプレイはチームの特性や選手の個性に合わせてCボタン出すことができる。

自分の近くに味方がいない時と、なめ後方に味方がいる時は個人技を出し、それ以外の時は味方に自分の体の方向を変えずにパスを出すことができる。

ここで、トリックプレイの一部を紹介しよう。

ヒールキック・ジャンプ

かかとにボールを乗せ、自分の頭の上を通過させて相手を抜くテクニック。



背中越しにボールをあげて…



素早く相手を抜きさる



そして、鋭いシュート炸裂！

ジグザグドリブル

素早いドリブルでジグザグに相手を抜き去る。ボールを取られることが少ない。



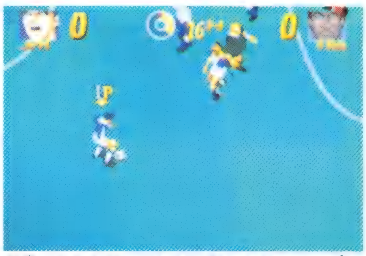
華麗なドリブルテクニックで…



相手の守りを切り裂く！

フェイント

ボールの上をまたぐように仕かけるフェイント。左右どちらに抜くか相手に読まれにくい。



写真ではわかりにくいが、軽やかなステップ

バイシクルシュート

俗にいうオーバーヘッドシュート（厳密には違うのだが）。タイミングが命のシュート！



これが、難度Dの必殺…



バイシクルシュートだ!!

切り返しフェイント

すごいスピードでほぼ直角に方向を変えるフェイント。相手を振り切るのに有効。



まずは高速ドリブルで走り…



1度フェイントを入れて…



ななめ前方にするどいダッシュ！

▶フットサル

フェイントシュート

フェイントで一度相手を惑わし、そのあと振り向きざまに素早くシュートする技。


シュートと見せかけて…


素早くその場でターン！

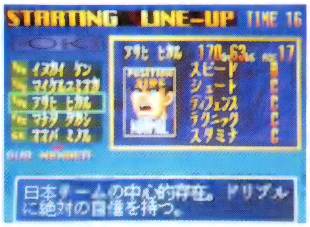

そして、振り向きざまの爆裂シュート!!

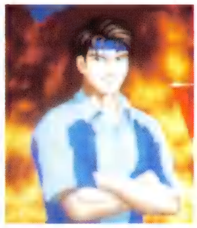
世界のジョカトーレここに集結！

JAPAN

■エース■ 朝日光

加速装置つきのドリブル





チームの中心は日本人離れした強烈なドリブラー朝日光。彼の「加速装置つきのドリブル」は日本チームの誇りであり、彼が『加速装置！』と叫ぶ時、彼だけでなくチーム全体が、勝利に向かって加速するのである。

怪我のため戦列を離れているが、朝日のライバルである天才ストライカー葛城、巧みなパスセンスを誇るペルー生れのマイケル弓岡など、選抜された選手たちはいずれも高い個人技と戦術理解を持つプレーヤーたちである。全員10代という若さも大きな魅力で物怖じしない思い切ったプレイを随所に見せる。

彼らは世界制覇を本気で狙っている。

USA

■エース■ ジョニー・ディー

暴走マシーン





W杯の成功がアメリカのサッカーにもたらした財産は大きい。高まるサッカー人気は、強いチームを作ることを容易にさせ、今回編成されたチームを見ても、その盛り上がりを充分に裏づけるものだ。

チームのエースはジョニー・ディー。ボールを操る時はさも興味がないといった様子だが、ボールを奪おうとする相手には、だれも近づくことを許さない迫力を見せる。

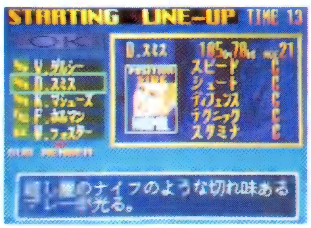
アメリカチームの選手たちは高い身体能力を持ち、その裏づけとしてどの選手も他スポーツで活躍した経験がある。

いまだ発展途上のチームであるが、今大会での活躍が期待されるチームである。

ENGLAND

■エース■ ダニエル・スミス

殺し屋





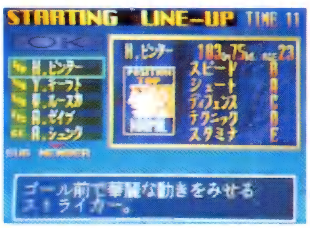
サッカー発祥の地であるイングランドが伝統という重たい鎧を脱ぎ捨てる準備はすでに整った。このチームのプレイを見たイングランドの観客たちは驚嘆こそすれ不安などまったく感じなかったことだろう。それはサッカーが決して伝統に乗っ取った様式的なゲームではなく、創造的な選手たちの動きに感動し、勝利という美酒に酔うものだということを改めて感じたからに違いない。

ダニエル・スミスはチームに差した光明だ。プレイは華麗というよりも鋭利な刃を連想させる。研ぎ澄まされた刃はどんな『抵抗』も受けつけない。殺し屋の持つナイフのように、突き刺さるのだ。

HOLLAND

■エース■ ハンス・ビンター

完璧への挑戦





どの国もこのチームの幸運にはかなわない。2つの優れたタレントをかかえるこのチームは、すでにあらゆる理想を実現してしまっている。

彼らは尊重し合い、高い次元でしか達成できないイマジネーション溢れるプレイを、とぎれなく繰り出す。絹のように繊細な光を放つそのプレイはまるで王妃への捧げ物のような高貴さを持っている。

特別な才能を与えられた2人のうち一人はハンス・ビンター。柔らかなボールタッチと頭のよさを活かしたパスセンスが冴える。もう一人はヤン・キーフト。長身からの強烈なヘッドと俊敏さを活かしたキレのあるシュートが特徴。

KOREA

■エース■
金栄光

アジアの壁





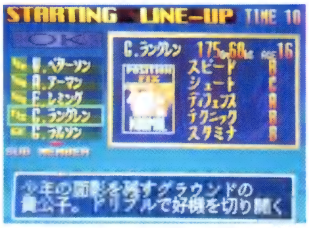
アジアでの実力トップを維持し続ける韓国は、特に日本戦で勝利への執着をむき出しにする。それはサッカーというスポーツで勝つことの意味を知っているからだ。実力を証明するには勝つことが重要であり、善戦や惜敗などは不要なのである。

彼らが世界へのステージに上がっていることを今大会では充分にアピールすることになるだろう。彼らのチームの特徴はスピードとスタミナにある。特に金栄光は、その執拗なマークによって相手のエースを疲労させるだろう。敵の攻撃の芽を的確に摘むそのクレバーなプレイは、味方選手を励まし勝利への信念を失わせない。

SWEDEN

■エース■
グレン・ラングレン

北欧の貴公子





スウェーデンはハイレベルの北欧の中でも上位の実績を誇る国だ。厳しい冬には室内の小人数サッカーによってフレキシブルなサッカーの経験を積むなど強化を図っている。

チームは堅実な守備を基本とするサッカーで、派手さはないが安定した実力を誇っている。しかし丁寧で忠実なサッカーは人のよい紳士といった印象を与え、相手を蹴落とす強烈な個性のなさが、このチームの弱点になるだろう。

グレン・ラングレン。チーム最年少の彼のプレイを見ることは、今大会の楽しみの一つだ。軽やかなドリブルで相手を抜く彼は、少年のような輝きを感じさせる。

SAUDI ARABIA

■エース■
ガニム・モハメド

砂の嵐（サンドストーム）





サウジアラビアはアジアでも急速に成長する国の一つに挙げられる。石油の巨大な富を背景にといった形容が頻繁に使われているが、それは的確な表現とは思えない。その国の実力はやはりその国の人々の求める願望と情熱によるものであり、それがチームの成長を支えているのである。

禁欲的な彼らのサッカーの情熱は、決して金などでは得られないものだ。

エースであるガニム・モハメドは、そのずば抜けた駿足で『砂の嵐（サンドストーム）』と、敬意を持って評される。あっさりと抜かれたディフェンダーは、そのあとに起こったできごとに目を開けていられないからだ。

BRAZIL

■エース■
トルネオ

ニュースター





ブラジルという国は、いつの時代でも世界最高峰のチームを作ることが可能である。世界で最も素晴らしいチームができるのは？　と問いかけたなら、みなブラジルに違いないと答えるはずだ。

国中のサッカーへの大きな関心、いくつものロマンを感じさせるサクセスストーリーが、豊な土壌となり、数々のスター選手を生み出している。

次から次へと輩出される才能に他国は羨望の眼差しを送っているのに、さらなるスターをまた一人デビューさせる。

トルネオはトルネードがなまってつけられたニックネームだ。彼の卓越したテクニックは、他の追従を許さない。

FRANCE

■エース■
ピエール・マロー

シャンペンサッカーの申し子





彼が一種の天才であることは間違いない。足下にあるボールを見つめるだけで、戦術練習に加わろうとしない彼にくだらない質問をしてみた。

「今日のデートで頭がいっぱいかい？」コートに目も向けなかった彼が、懸命にボールを追いかけるチームメイトにやっと目を向けて「グラウンドで見つけるのさ」と答える。

フランスのテクニカルで芸術的なサッカーを支えているのが、ピエールであることは間違いない。どんなタフな試合が予想されても、華麗なショーに変えてしまうフランスサッカー。グラウンドはきっとシャンペンサッカーに対するスタンディングオベーションに包まれるだろう。

SPAIN

■エース■
フリオ・ガルシア

グラウンドのマタドール





スペインが世界に誇るのはフラメンコと闘牛だが、彼らがもう一つ誇りにしているのがサッカーだ。今大会屈指の攻撃力を誇るスペイン。フィニッシュまでのボールのつなぎは単純であるが、決して雑というイメージではない。より短時間でゴールを奪うという監督の方針で、意志統一がなされている。

大会の会場に到着したスペインチームは、休む間も惜しんで練習をおこなっている。

チームの中心人物フリオ・ガルシア。ディフェンダーを翻弄し続ける彼は、赤い布を華麗に操るマタドールのような威厳を持ち、相手選手を闘牛に変えてしまう。

ARGENTINE

弧高の天才

■エース■
カルロス・シモン





このチームはカルロス・シモンという天才を持っている。彼の立場を越えたチームへの要求や、理解に苦しむ覇気のないプレイなど問題点も多いが、そのプレイを目の前にすると、すべてがぬぐい払われてしまう。

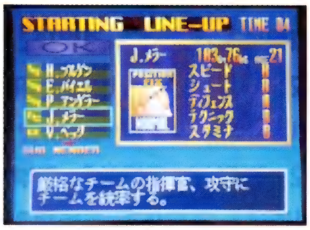
チームのスタイルは現代サッカーの潮流に乗った素早いプレッシングとパスまわし。それに加え、カルロスという強力な武器を得て、今大会の優勝候補にも挙げられている。

爆発的な攻撃力と豊かな発想のボールまわし、執拗なディフェンスとどれをとっても、他のチームに劣る部分はない。アルゼンチンの恐怖は、カルロスの集中が切れる一瞬だけである。

GERMANY

ゲルマンの雄叫び

■エース■
ユルゲン・メラー





戦後サッカー界での華やかな実績が群を抜いているドイツは、今もヨーロッパ最強国に数えられる。彼らの誇りとするゲルマン魂は、どんな厳しい試合でもなえることを知らない。

エースのメラーは試合を引っ張る指揮官といった感じで、後方から指示を与える。「冷静さが私に要求される課題だ」彼はいつもそう語っている。

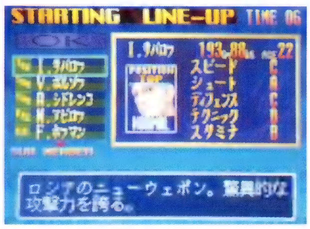
彼の怒声がいつものようにチームを奮い立たせ、的確な連携を生む。統率された彼のチームは敵陣を爆撃機のような攻撃で引き裂き、敵の戦意を瞬く間に奪うだろう。

対戦チームは、彼らに負けない闘志を用意する覚悟が必要。

RUSSIA

ロシアの核弾頭

■エース■
イワン・サバロフ





かつて共産圏の神秘的なベールに包まれていた頃の深遠な実力は今も失ってはいない。オーソドックスだが、執拗にゴールを狙い続ける攻撃がこのチームの特徴だ。独創性や華麗さが望めない代わりに、恐ろしいまでの正確さが最大の武器になる。

チームの中心になるのは、ゴール前にそびえ立つイワン・サバロフ。その恵まれた体格と身体能力は、各国の脅威だ。

核弾頭を何個も備えたようなロシアチームの攻撃力は、異次元からの侵略を思わせる。イワン・サバロフの上空から叩きつけるヘディングシュートは、キーパーを恐怖に陥れゴールを量産するだろう。

CAMEROON

サバンナの弾丸列車

■エース■
トーマス・ビイク





カメルーンはアフリカ最強国の一つだ。この大陸の人々の優れた身体能力は、あらゆるスポーツを席巻している。独特のリズム感で相手を幻惑し、意外性のあるパスやシュートで相手ディフェンス陣の体力を消耗させていく。

サッカーにとって意外性は重要なキーワードとなる。すべてのプレイは正しい予測によっておこなわれるが、その予想を狂わせた時に、決定的なチャンスが訪れるからだ。

トーマス・ビイクは『サバンナの弾丸列車』と呼ばれるほどの快足と、大きなフェイントが特徴の選手。

しかし、なぜか彼は『機関車…』と呼ばれるのを嫌う。

ITALY

記憶に残る男

■エース■
ロベルト・セレナ





今大会屈指のプレイヤーの一人であるロベルト・セレナ。彼の体調が万全であるかどうかは、世界中の人々の関心事だ。チームの勝利のために痛みの走る膝をおし隠して出場した結果、彼の膝にはもう3度もメスが入っている。それでも彼は、幾度も大事な試合で、チームに勝利をもたらしてきた。

イタリアはヨーロッパでもサッカーが最も盛んな国の一つである。世界中から集まるプレイヤーと、各国の特徴的な戦術が入り乱れるこの国は、サッカーの見本市といった具合だ。それがこの国のレベルを自然と底上げしている

今大会で新しい息吹を感じることができるか…。

MEXICO

チームのパルス（鼓動）

■エース■
サンチェス





中南米で輝かしい戦績を誇るメキシコ。そのタフネスさは、国土の大半が空気の薄い高地で、強い心肺機能が生まれることにあるだろう。それはこういった大きな大会には有利な条件だ。チームのカギはやはりオフェンスにある。スピード豊な攻撃が単調にならなければ、試合は有利に展開するだろう。しかし、ゴールをあせって意図のない攻撃を繰り返すと、やがて自らの集中力を奪い、敵の反撃を受けてしまう弱点を持つ。

サンチェスはチームの心臓ともいえる熱血漢。グラウンド中をところせましと走りまわり、チームメイトに勇気というパルスを送り続ける。

©SNK　ADK　1996

オーバートップ

全ステージマップ&全8マシンの詳細性能を紹介!!

ADK	レース	210M

MVS	発売日未定 / 価格未定	カセット	発売日未定 / 価格未定	CD	発売日未定 / 価格未定



完成版はナント210Mシステムはこんな感じだ!!

最終的に容量が210Mになり、ほぼ完成しているADK久々のレースゲーム「オーバートップ」。あとは発売を待つばかりといった感じだ。

今回は、今まで単発的に紹介してきたシステムやマシン説明、この他、現在公開できる裏道を含めたステージマップなど、より完成版に近いバージョンの情報を紹介していこう。

位を狙うには、裏も必要ということかな？

シンプル イズ ベスト！操作方法はかなり簡単だ

操作方法は、8号で紹介したままの仕様に落ち着いた模様。ギアチェンジがなしのAT車なので、操作するのは簡単そうだ。

しかし、スピード感がかなりあるし、コーナリングの感覚も慣性がついてリアルに仕上がっているので、オートマチックで丁度いいのかも。

操作方法は以下の通りだ。

基本操作方法

- 方向レバー　進行方向決定
- Aボタン　アクセル
- Bボタン　ブレーキ（停止後はバックする）
- Cボタン　クラクション
- Dボタン　パッシング

レース中のライバルは3台！

完走するには絶対必要？基本テクニック「ドリフト」

ブレーキをかけた直後、レバーを左右どちらかに倒し込むことによって使えるテクニック「ドリフト」。

このドリフトを、自由自在に使いこなせるかこなせないかによって、このゲームを制覇できるかどうかがかかっているといっても過言ではない。

ドリフトすること自体は簡単なのだが、これを制御するのがかなり難しいのだ。やはりちゃんと使いこなせるようになるには、練習を積むしかない。



指示の矢印が出たら軽くブレーキングし…

レバーを左右に倒し込んでドリフト走行

そして逆にレバーを入れて立ち直すのだ



ライバルは1台。バラエティーに富んだ顔ぶれだ

特性がそれぞれ違う8台のマシンたち!!

見た目も性能もかなり違う8台のマシン。どれを使っても完走できるのだが（当たり前か）、やはり自分が気に入ったマシンでクリアしたいよねー。まあそんなわけで今回は、それぞれのマシン特性を表などと交えて紹介しよう。



レバーで選択、Aボタンで決定。

マシンの色も8つの中から自由に選べる

車種＼条件	オンロード性能		オフロード最高速順位			ハンドリングの扱いやすさ		天候変化よる性能低下	水上性能
	加速順位	最高速順位	土／草	砂	ダート	オン	オフ		
F-350	2	1	2	7	7	○	×	かなり低下	無茶苦茶低い
Dio version R	1	1	2	7	7	○	×	かなり低下	無茶苦茶低い
AW-600	8	7	7	2	1	×	◎	全くなし	無茶苦茶低い
FALCON395	6	6	5	1	1	×	◎	少々低下	無茶苦茶低い
146comp	4	4	5	3	4	◎	○	かなり低下	無茶苦茶低い
DOMINATOR	5	5	2	3	3	◎	○	かなり低下	無茶苦茶低い
AKW D-1改	7	7	8	5	5	◎	△	かなり低下	性能向上！
SAFALI 750	3	3	1	5	5	×	◎	かなり低下	無茶苦茶低い

●表内の数字は順位を表し、記号の　は特によい、　はよい、×は悪いということを表しています。

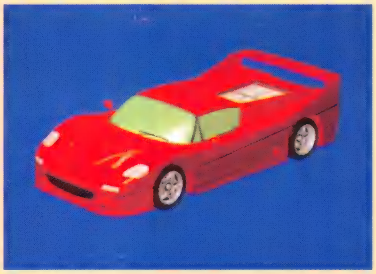
これが全8台のマシン特性だ!!

146comp



軽量さがウリのコンパクトスモールカー。スピード、パワーこそないが、安定した走りができるオンロード車。
スピードがあまりでない代わりにコーナリングがしやすいなど、扱いやすさが目立つ。オフロードではDOMINATORに負けるが、オンロードではわずかに勝っている。
非常に扱いやすいので、初心者に最適のマシンだ。

F-350



超高性能スポーツカー。オンロードでの走行性能はピカイチ。必然的にオーバースピードでコーナーに突っ込みやすいが、オンロードでの爽快感がそのダイゴ味!!
しかし、悪路に入ったとたん走行性能はガタ落ちし、小型車にまで抜かれてしまう。
そのことを含めると、やはり上級者用のマシン…、ということになってしまう。

DOMINATOR



今流行りの5ドアのRV車。オンロード、オフロードをそつなく走ることができるスタンダードカー。ただし、146compよりもオフロードの走行性能が高い。
スピード感はそこそこで、絶対的な速度が出ない代わりに、ちょっとしたコーナーなら簡単に曲がることができる。
そつなくこなせるこの車も初心者用のマシンといえる。

Dio versionR



F-350のライバルスポーツカー。F-350と同じオンロードの王者だが、さらにハイスピードなマシンなので、ドリフトを極めないうちに使っても全然速く走れない。
オンロードの走行性能はF-350よりもわずかに上だが、コーナリングで失敗しやすく、オフロードでミスると致命的に遅れる。F-350よりもさらに上の上級者向けのマシン。

AKW D-1改



大戦中の軍用車両。悪路どころか、水陸両用に設計された車というのが特筆すべき点だ。エンジンだけ現代のものに載せ換えられている。
そこそこパワーはあるが、車体が弱いためオン・オフともに走行性能が芳しくない。ただし、速度が遅い分、コーナーは曲がりやすい。
やはり色物マニアか初心者向けのマシンだろう。

AW-600



道なき道を走るためだけに生まれてきたといってもいい巨大マシン。オフロードは無敵だが、舗装された道はひたすら遅く、絶対的にスピードが足りない。
しかし、悪路や天候にまったく左右されない走行性能を持っており、安定した走りをすることができる。
そこそこ走りやすいことを考えると中級者用のマシンだ。

SAFALI 750



加速性と小回りのよさがウリのオフロードバイク。ハンドリングと加速はいいが、逆にドリフト走行ができなかったり、最高速がイマイチという弱点もある。
とにかく曲がる。フニャフニャ曲がる。少しはまっすぐ走れ！　というぐらい曲がる。それに慣れればコンスタントに走れる。まあ8台の中では中級者用のマシンといえる。

FALCON395



軍用として開発されたごついオフロードカー。悪路走行性能は群を抜き、オフロード、オンロードともにガンガン走ることができる中級者用の車。
このマシンはオフ・オンともに走りやすいので、かなり扱いやすい。ハンドリングも素直なので、初心者用のマシンからステップアップする時に最適のマシンだ。

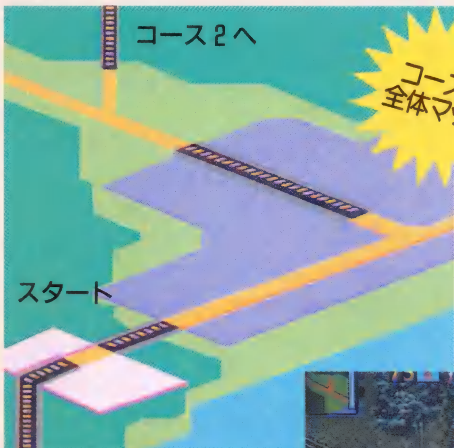
全7コースのステージマップを初公開!

このゲームで走ることになるコースは全部で7つ。山あり谷あり砂漠あり、そして湖ありとかなり難解なコースが待ち構えている。
そんな道のりを助けてくれるのが、このゲームのウリともいえる裏道!! この裏道を使うか使わないかによって、タイムにかなりの差が出るというわけ。
やはりこの裏道の入口を知ることが、クリアへの早道となるのは間違いない。今回掲載しているステージマップには、裏道の入口をいくつか載せておくので、プレイする時の参考にして欲しい。

走るコースは7つ。山あり、湖ありだ!



1コース【果てなき道】





最終コーナーは結構急なのでキツイ!

一番最初のステージだけあって、長い直線と2つのコーナーという単純明快なコース作りになっている。とりあえず裏道はなしだ。
道は全部オンロードなので、オンロードが得意なマシンは最高速までスピードが上がるため、スリリングなコーナリングを楽しむことができる。
逆にオフロードが得意なマシンはスピードこそ出ないが、コーナリングはかなり楽チン。
まずは操作になれるため、ナビで自分の場所を確認しながら走るのがベストだろう。

2コース【優しき森】



最後の直線には材木が積んである場所がある

田舎町から田園風景、そして深い森を走り抜けるのがステージ2。
全体的に舗装されていないオフロードなので、オンロードが得意なマシンは著しくスピードダウンしてしまう。
裏道は全体的に緩やかなコースだが、正規のコースは急カーブあり、ショートカットありの厳しいコース。でも走って楽しいのは、やはり正規のコースだろう。

3コース【嘆きの湖】



湖以外にも裏道が存在する。結構近道



湖沿いの道。橋を渡ったあといくつかのコーナーを走破するとダムが見える、という結構気持ちよいステージ。
ここにウワサの裏道がある。その裏道への入口は一応ステージマップにも示してあるが、特に意識しなくても簡単に見つかるはず。
この裏道は見ての通り、水陸両用の「AKWD-I改」のみ速く走れるようになっているので、他のマシンで通ろうとするとドツボにハマってしまうので注意。コース名と同じ〝嘆きの湖〞にならないようにしたいものだ。

●ステージマップ中の?は裏道の入口ということを表しています。

6コース【憩いの海】

やっと舗装された道になる。海岸沿いの道を走り抜けるとそこは小さな港町。先ほどまで道のりと比べると、打って変わったような展開だ。

全体的に舗装してある道だが、小さなコーナーが多くスピードを出すことはできない。

ただし、裏道は便利な一直線のコースと、ナビでは海と表示されるものがあり、かなり爽快だ。

また、後半部分はショートカットできるコーナーが多いので、それを駆使した方が確実にタイムを稼げる。

私有地だからナビに写らないのさ



4コース【厳しき山】

前のステージとはうって変わり、今度は全部荒れた山道という過酷なコース。

オフロードが得意なマシンにとってはかなり有利だが、オフロードが苦手なマシンは途中雪道があることもあって、かなりナーバスな走りが要求されそう。一度でもミスすると、かなりのタイムロスになるのは間違いない。

それに加え、頼みの裏道まで荒れているというのだから、手に負えない。

オンロード車は裏道を駆使しないとキツイ



7コース【歓喜の街】



やっと最終コース。でもゴールはまだ遠い



いよいよ最後のステージだ。夕闇が迫るダウンタウンの工業地帯、ベイブリッジを走り抜け、ゴールである大都会を目指すことになる。

コース自体は全部舗装された道なので、結構楽かと思いきやコーナーは多い、今までのステージよりも距離が長いなど、かなりキツイ構成になっている。

前のステージまででかなりタイムを稼いでおかないと、途中でタイムアウトなんてことにもなりかねない。

頼みの裏道だけど、それはまた次号のお楽しみということでご勘弁を。

5コース【荒涼の大地】



このコースには使うと余計遅くなる裏道がある

やっとのことで山道を抜けたと思ったら、今度はサバンナ、砂漠というさらに過酷なステージが待っていた。

オンロードが得意なマシンにとっては、苦難以外のなにものでもないコースが連続で続くことになる。

この辺りからショートカットできる裏道をガンガン使っていかないと、今後かなり苦しい展開になりそう。



マジカルドロップの続編ネオジオに登場!!
マジカルドロップ2

データイースト		パズル		容量未定	
MVS	3月下旬発売予定 価格未定	カセット	発売日未定 価格未定	CD	発売日未定 価格未定

アーケードシーンでパズルフリークを熱くさせた、あのマジカルドロップの続編『マジカルドロップ2』が、ネオジオに登場する。

今回は速報として、ゲームの概要と素敵なキャラクターたちを紹介しよう!!

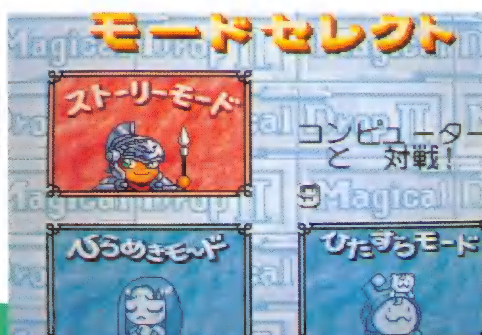
マジカルドロップ2ってどんなゲームなのかなぁ?

マジカルドロップ2は、前作同様、画面に押し出されてくる横一列にならんだ玉を、画面下のピエロで吸い込んだり吐き出したりしながら、同じ色の玉をたて3つ以上ならべて消していくという対戦型パズルゲーム。

普通の落ちものパズルとの違いは、すでに画面にある玉をならべ替えて消していくところだ。

玉の種類は、前作から増えて、全部で12種類ある。新しい「スペシャル玉」や「オジャマ玉」も追加されて、楽しみの幅もぐっと広がったぞ。

さらにゲーム展開をより一層スピーディーにするために、今回は玉のスピードがアップしているところも見逃せない。



モードは3種類。前作から

操作方法やモードの種類はどうなっているんだろう?

【操作】

レバーは左右2方向でピエロを移動する。Aボタンで画面上の玉をピエロが吸い込み、Bボタンで吐き出す。簡単。

【モード】

モードは全部で3種類。

●ストーリーモード

7人のキャラの中から1人を選んで対戦プレイをおこなう(2人対戦も可能)。ステージごとのノルマを達成するか、対戦相手の玉が下まで積み切ってしまったらステージクリアだ。

●ひたすらモード

玉が下まで積み切ってしまうまで、ひたすらプレイし続けるモード。ハイスコアに挑戦するならこのモードだ。

●ひらめきモード

制限時間内に画面上のすべての玉を消すモード。



レベルは3種類

とっても気になる玉の種類や特性は?

玉の種類は大まかに分けて、「基本玉」「スペシャル玉」「オジャマ玉」の3種類。

●基本玉

黄、赤、緑、青の4種類あり、たてに同じ色を3つ以上ならべると消せる。

●スペシャル玉

ソード(黄色の剣)、ワンド(赤いクローバー)、カップ(緑のカップ)、ペンタクル(青の星)の4種類。ノーマル玉に混ぜて、たてに3つ以上そろえると、画面上に出ている同色の玉をすべて消すことができる。

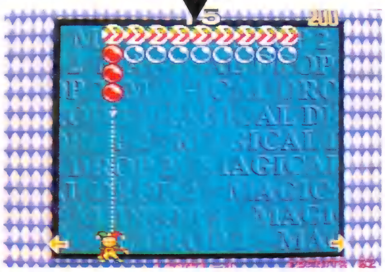
●虹玉

すべての色のスペシャル玉として使える。

●矢印



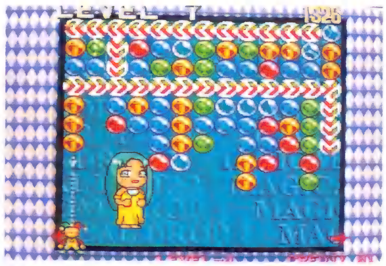
ひらめきモード画面。右向き矢印が…



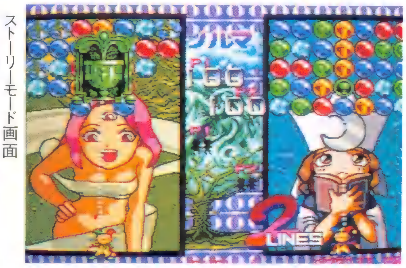
同じ色になって消える



さぁ、勝負だ!!



ひたすらモード画面



ストーリーモード画面

矢印の方向の玉を同じ色に変えて消す。虹玉同様、スペシャル玉の仲間。

●氷玉

氷玉だけでは消せないが、氷玉の横で他のドロップを消すと、それと同色の扱いとなって消すことができる。

●泡玉

泡玉は吸えないが、玉をぶつけると消える。氷玉同様、オジャマ玉の仲間。

新キャラも加わった!! ぷりちぃなプレイキャラ♡

チャリオット The CHARIOT



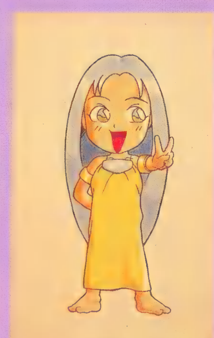
◆行動力と野望がいっぱいのパワーあふれる戦士。熱血漢で自分のことをヒーローだと信じ込んでいる。

ハイプリエステス The HIGH PRIESTESS



◆真面目でタカビーな聖職者。読書が大好きな勉強家。

スター The STAR



◆ブリッコで歌が大好きな、キャピキャピギャル。

フール The FOOL



◆楽天家でのんびり屋。何があっても幸せそうに見える不思議なヤツ。実は前作のフールの弟。

ピエロ



■プレイキャラではないが、プレイヤーの意のままに、玉を吸い込んでは吐き出す働き者。

ジャスティス The JUSTICE



◆勝ち気なボーイッシュギャル。明るくて元気いっぱいの美少女戦士。この『2』から新登場。

ワールド The WORLD



◆優雅な女神。再びマジカルワールドの支配者に君臨するために、この大会に参加する。(前作のボスキャラ)。

マジシャン The MAGICIAN



◆カッコつけでプライドが高いナルシストと3拍子そろった(?)ヤツ。まわりから見ると、ただのイヤミなヤツだったりする。

情報公開第一弾!!



待望のサンソフト製 格闘アクション第2弾!!

わくわく7

サンソフト	格闘アクション	容量未定

MVS	発売日未定 / 価格未定	カセット	発売日未定 / 価格未定	CD	発売日未定 / 価格未定

簡単なバトルシステムとポップなキャラが魅力的!

ついにサンソフトのネオジオソフト第2弾が登場する。その名も『わくわく7』。

ネオジオ参入第1弾の『ギャラクシーファイト』と同じ格闘アクションだ。

『ギャラクシーファイト』の続編というわけではないが、メルヘンチックなキャラが、そして、新たな世界が君を待っている。

情報公開第1弾として今回は、簡単なゲームシステムとキャラのプロフィールを紹介していこう。

基本操作説明



操作系はかなりシンプルになっている

この〝わくわく7〟の操作方法も従来のネオジオ格闘ゲームとほぼ同じ。

今回はゲームを遊ぶうえで基本となるようなものだけを紹介する。が、今回紹介する以外にも、まだたくさんのシステムが盛り込まれる予定だ。

●レバー操作

基本的には従来のネオジオ格闘ゲームと同じ。無理に定着したシステムを変えてもしょうがないので、これはこれでいいのだろう。

レバー操作一覧表

- → 前進
- ← 後退、立ちガード
- ↑ 垂直ジャンプ
- ↗ 前斜めジャンプ
- ↖ 後ろ斜めジャンプ
- ↓ しゃがみ
- ↙ しゃがみガード
- →→ ダッシュ（最後のレバー入れっぱなしでダッシュ継続）
- ←← バックステップ

●ボタン操作

これもレバー操作と同じように、基本的には従来のネオジオで登場した格闘ゲームを参考にしたものらしい。

しかし、この〝わくわく7〟では、パンチボタンとキックボタンを同時押し（パンチ+キックの組み合わせならばどれでも可能）することによって、しゃがみガード不能の中段攻撃を出すことができる。

ボタン操作一覧表

- 弱パンチ　Aボタン
- 強パンチ　Bボタン
- 弱パンチ　Cボタン
- 強キック　Dボタン
- 中段攻撃　A+C、A+D、B+C、B+D

ストーリー

わくわくシティのわくわく公園には、ある1つの伝説が伝えられている。

それは7つの〝わくわくボール〟を集めれば、何でも願いがかなうというものであった。

そして…。ひょんなことから、その中の1つを手に入れた者たちの闘いが、今！　始まる！

わくわくげーじ

このゲーム最大の特徴ともいえるのが、この〝わくわくげーじ〟。

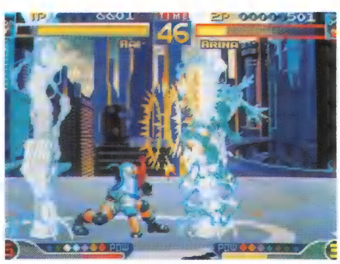
対戦相手を攻撃したり、相手から攻撃を受けたりすると、画面下に位置するゲージが少しずつたまるようになっており、ゲージが一杯になると特殊なコマンド入力によって、〝ドキドキアタック〟（いわゆる必殺技のようなもの）が一回だけ使えるようになる（POWの横にある玉が一つ明るくなり、端の数字が一になる）。

逆をいえば、ゲージがたまるまでは通常技しか使うことができないのだ。

ちなみにこの〝わくわくげーじ〟は、最大7回分までためられるようになっている。



攻撃及び防御でゲージはたまる



ゲージがたまれば必殺技で攻撃

ハラハラアタック

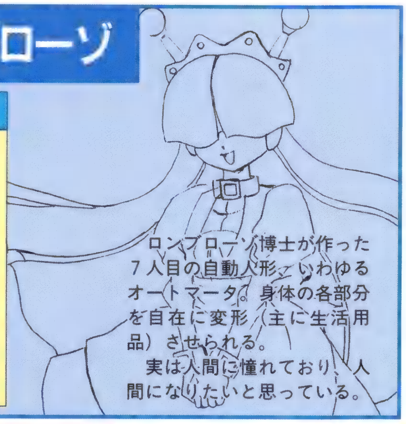
基本的には〝ドキドキアタック〟と同じだけども（わくわくげーじを一つ消費する）、技のコマンドが全キャラ共通になっているのが、この〝ハラハラアタック〟だ。

この技の最大の特徴はガード不能ということ。これ以外の特徴はまだ分からない。続報を待て!!

●この記事中のコマンド類はマイキャラが右を向いている時のものです。また、今回の写真とゲーム概要は開発中のものなので、変更の可能性があります。

心をわくわくさせる7人のキャラクター

ティセ=ロンブローゾ

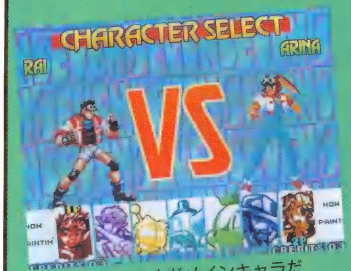


プロフィール

名前：ティセ＝ロンブローゾ
出身：ロンブローゾ　タワー（博士の秘密基地）
身長：148cm（通常時）状況に応じて増減
体重：35kg（通常時）
性別：♀（生殖機能なし）
年齢：11歳
好き：博士と6人のお姉さん、博士のおうち
嫌い：…なし（本当は人形のような自分の体）

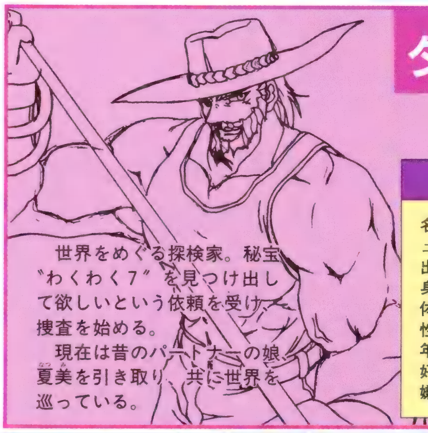
ロンブローゾ博士が作った7人目の自動人形、いわゆるオートマータ。身体の各部分を自在に変形（主に生活用品）させられる。
　実は人間に憧れており、人間になりたいと思っている。

このゲームに登場するキャラクターは全部で7人。見た目、種族、攻撃方法など、いずれも異なっている個性的なキャラばかりだ。
　いずれのキャラクターも、ストーリーで語られた〝わくわくボール〟を一つずつ手に入れた者たち。残りのボールを入手すべく、この闘いが起こってしまったというわけ。
　まず今回は、そのキャラクターたちのプロフィールなどを紹介。好きになりそうなキャラをチェックしておこう。



個性的なこの7人がメインキャラだ

ダンディーJ



プロフィール

名前：ダンディーJ（本名　ヨシュア・ハイ・アウトプット）
出身：ハラハラ国　ハラハラシティ
身長：182cm
体重：72kg
性別：男
年齢：37歳
好き：タバコ
嫌い：金持ち

世界をめぐる探検家。秘宝〝わくわく7〟を見つけ出して欲しいという依頼を受け捜査を始める。
　現在は昔のパートナーの娘夏美を引き取り、共に世界を巡っている。

爆皇（ばくおう）　雷（らい）



プロフィール

名前：爆皇　雷
出身：わくわくタウン3丁目
身長：152cm
体重：54kg
性別：男
年齢：13歳
好き：山と海
嫌い：数学

年齢は13歳という冒険好きな中学生。見た目は正義感あふれる少年という感じだ。なぜか雷を利用した技が使える。
　性格は走り出したら止まらない突撃タイプ。山や海を愛するアウトドア派だ。

名称（めいしょう）：ポリタンクZ



プロフィール

名前：名称：ポリタンクZ
出身：（製造元）署長宅　ガレージ
身長：（頭頂高）190cm
体重：（重量）77kg
性別：なし
年齢：なし
好き：なし
嫌い：なし

わくわくシティポリスの技術の粋を集めて作り出した機動戦車。操縦者は開発も担当した徳川　超十郎とハム助の1人と1匹。
　攻撃用のオプションパーツもたくさん用意されている。

牧原（まきはら）　アリーナ

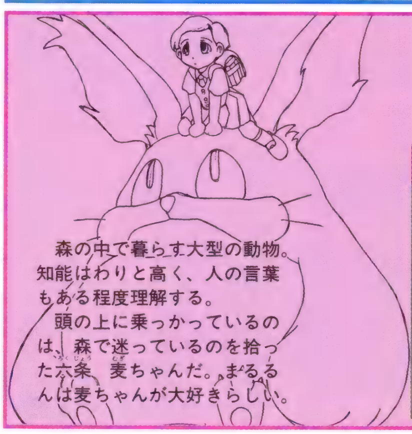


プロフィール

名前：牧原　アリーナ
出身：わくわくタウン5丁目
身長：156cm
体重：42kg
性別：女
年齢：14歳
好き：あまいもの、スポーツ、ショッピング
嫌い：昆虫

スポーツ好きな普通の中学2年生。姿や着ている服を見た限りでは、爆皇　雷と同じ学校のようだ。
　アリーナが使う〝ドキドキアタック〟は、学校の科目として会得したものらしい。

まるるん



プロフィール

名前：まるるん
（学名：デルバーニャ＝ポテポタ）
出身：迷いの森
身長：頭長：170cm
体重：181kg
性別：♂　オス…
年齢：？
好き：食べること（主に果実系）、眠ること、歌をうたうこと、麦ちゃん
嫌い：ヘビ

森の中で暮らす大型の動物。知能はわりと高く、人の言葉もある程度理解する。
　頭の上に乗っかっているのは、森で迷っているのを拾った六条　麦ちゃんだ。まるるんは麦ちゃんが大好きらしい。

スラッシュ



プロフィール

名前：スラッシュ
出身：魔界
身長：187cm
体重：62kg
性別：♂
年齢：23歳
好き：放浪の旅
嫌い：古きもの、呪われしもの、その他　妖怪全般

この現世とは別の次元の世界、魔界からやってきた魔物ハンター。
　この現世に逃げてきた悪い魔物を倒すのが仕事。自分の手から生み出すエネルギー剣が武器だ。



ナイスなゲーム画面

押し出しジントリック

ADK	パズル	74M
MVS —	カセット —	CD 3月22日発売予定 ¥4,800円(税別)

墓穴を掘るのは当たり前!? コイツは超トリッキーなやつだった

発売日が間近に迫ったADKの「押し出しジントリック」は、横撃ち出し方式の一風変わったパズルゲーム。しかも、自分の攻撃で相手が得をしたり、連鎖のあとに再連鎖したりと、超トリッキーなハチャメチャさ。キャラクターも個性派ぞろいで楽しさ満載だ!!

今回は、このゲームのシステムやキャラ特性&プロフィールなどを紹介していこう。

トリッキーなところがウリ!

「押し出しジントリック」は、対戦色の強いパズルゲーム。召喚したスライムを横に撃ち出して消していくという方式で、「落ちもの」ならぬ「押しもの」といえる。

しかし基本的には、同色スライムをたてか横に3つ以上そろえて消していくという従来のパズルゲームと同じルールなので、戸惑うことはないはず。

相手側の陣地がいっぱいになるか、相手の発射台を壊せば勝ちとなる。

キャラにはそれぞれ特性があって、連鎖によって得られる得点や、使えるアイテムなどが違うので、自分の攻め方や好みに合わせて選べるぞ。

また、墓穴連鎖や追い打ち連鎖という独特のシステムが採用されていて、攻撃側の連鎖が相手側の連鎖を起こしてしまったり、ひとつの連鎖が別の連鎖を起こしたりすることもあり、かなりトリッキーなゲームといえるだろう。



基本的な積み方「段積み」

好みで選べる操作方法

使用するのはレバーとA、B、Cボタン。

基本的に、レバー上下でスライムの撃ち出すラインを選択、またCボタンでアイテムを使用する。

ただし、スライムの撃ち出しと回転は、AボタンやBボタン、またレバー真横など、プレイヤーの好みに応じて、3種類から選ぶことができる。

ジントリック大会開幕!!

4年に1度アースガルズでおこなわれる「ジントリック大会」。

この大会に優勝した者は富と栄光が、そして優勝者を出した国には、4年間の全世界統治権が与えられる。

そして今年がその大会が開かれる年。各国からジントリックマスターたちが集まった。さて、優勝は誰の手に?

4種類のスライムたち

●スライム：普通のスライム。全部で6種類の色がある。3匹そろうと消える。

●石化スライム：連鎖でスライムを消すと相手側に出てくる。スライムを消した時に隣にあれば一緒に消える。

●兄貴スライム：こいつは消すことができない。相手にあげるようにするといい。

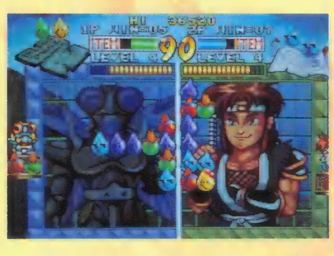
●休眠スライム：眠っているスライムで、3匹そろえても消えない。隣のスライムが消えるまで目を覚まさない。



だいたいこれくらいの石化スライムを相手陣に送れる



こんな送り方もあるぞ



段積みの他に、こんな積み方も

他にないすごいシステム!

このゲームでは、相手の列に直接攻撃ができるので、相手が連鎖を組んでいるところを壊すことができる。

また連鎖により、相手側に石化スライムが押し出されることで、相手側のスライムがずらされて連鎖を起こすことがある。これを「墓穴連鎖」という。

つまり攻撃することにより、自動的に反撃を受けるハメになってしまうというわけだ。

さらに、連鎖による押し出す力の影響で、自分の陣地に再び連鎖が起きる「追い打ち連鎖」というものもある。

とにかくトリッキーな現象が頻発する、かなりいい加減(?)なところが、このゲーム最大のウリなのだ!!

今ここに明かされる!! 8人のあなどれないキャラ

プロフィール

①年齢
②性別
③種族
④性格
⑤好きな物
⑥嫌いな物
⑦家族構成
⑧好きな色



魔術師のエルフ ルーシャ・フィノ

ストーリー

妖精の世界アルフヘイムの森が、徐々に枯れはじめていった。森を復活させるにはアースガルズにある非常に高価なある物が必要であるという。もし、それを手に入れられるほどの財力を得るとしたら『ジントリック大会』の優勝賞金しかない…。

アルフヘイムの予選では、ルーシャが優勝したのだった。

①170歳（人間なら17歳くらい）／②女／③エルフ／④気まぐれ、クール、ちょっと我がまま／⑤森、宝石／⑥退屈、ゴキブリ／⑦父、母／⑧緑



見習い召喚士 シーラ・フレイ

①120歳（人間なら12歳くらい）／②女／③ヴァナ神族／④明朗活発、失敗なんかは気にしない／⑤冒険／⑥宿題、特訓、テスト／⑦フレイ・フレイ（兄）、フレイヤ・フレイ（姉）、ムネキ（いつも寝坊する金色の猪…ペット♂）／⑧青

ストーリー

彼女は召喚士見習いの少女である。まだまだ腕は未熟で失敗も多い。

ある日、兄のフレイが彼女を呼び「シーラの実力が見たいから『ヴァナヘイム予選』に出るように」という。

あまり乗り気ではなかったが、賞金で冒険の旅に出るという野望を抱き予選に出場し、なんと優勝を果たしてしまう。



影の伊賀忍者 伊賀の鷹ノ目

①16歳／②男／③人間（伊賀忍者・頭目の影）／④粗野だが目上の者に対しては礼儀正しい／⑤握り飯、新しい忍法の開発／⑥無駄死に、単調な修行／⑦伊賀の鷹山（彼の育ての親）／⑧青

ストーリー

捨て子であった彼は、老忍者・伊賀の鷹山に拾われて育てられる。かつては頭目の影として活躍していた鷹山だったが、鷹ノ目は12歳にしてその最盛期をも超えてしまっていた。教えることが何もなくなってしまった鷹山は、鷹ノ目に北西の地にあると噂される『陣取駒（じんとりっく）』という術を会得するように勧め、こうして鷹ノ目は修行の旅に出た。



兄貴い〜な巨人 サブバーグ・フングニール

ストーリー

サブバーグは巨人族の国ヨツンヘイムのボディ・ビルコンテストの連続優勝者。ヨツンヘイムは面積が広いため予選は巨人族の部門とその他の種族の部門と2つの出場権がある。

なぜか巨人族の世界では美しい肉体を持ったものが『ジントリック大会』本戦に出場できるということになっていた。それでいいのか？

①300歳（人間なら30歳くらい）（身長約3m）／②男／③巨人族／④ナルシスト、筋肉フェチ、ややおカマっぽいしゃべりをする／⑤筋肉（筋肉美を持つものならば、年齢・性別・種族を問わない…何があぁ?）、筋肉トレーニング、8時間睡眠、バランスのよい食事、踊り、歌／⑥貧弱な奴、肥満体、睡眠不足、栄養の偏った食事／⑦祖父、父、兄2人、弟3人（一家全員ビルダー）／⑧桃

暗黒色の蟷螂機
ダーク・スナイパー



①不詳／②男性データ／③ロボット／④使命に忠実。たとえ敵であっても、正々堂々と戦った相手には尊敬の念を持つ／⑤破壊、戦い／⑥卑怯な奴／⑦なし／⑧緑

ストーリー

今は亡き帝国に挑む一人の勇者を倒すために作られた軍事ロボットだった彼。しかし、その勇者との激闘の末に倒されてしまい、ヴァルキリーによって死者の世界ニブルヘイムに連れていかれる。

ここでの生活に飽き飽きしていたある日、『ニブルヘイム予選』が開かれ、彼は自由を手にするため大会への出場を決意する。

お人好しなヴァルキリー
カイリーン



ストーリー

ヴァルキリーの仕事は死んだ戦士の魂を集めることである。カイリーンはなかなか魂を集められない落ちこぼれであった。

唯一の手柄はたまたま見つけた人工の戦士の魂のみ。そんな彼女にも、とうとう日の目を見る時がやってきた。

アースガルズ予選を制したのはカイリーンのツキにまかせたフィーリング攻撃だった。

①200歳（人間なら22歳くらい）／②女／③ヴァルキリー／④おっとり型、おっちょこちょい、明るい、真面目／⑤カラオケ（生と死の狭間を行き来する彼女にとって時間や時代の壁は非常に曖昧なものになっている）／⑥煙草の煙。短気な人／⑦父、母、姉、妹／⑧赤

かわいいピュー♡
ピューキー



ストーリー

ピューキーの種族は巨人の世界ヨッツンヘイムの果てのミーミルの泉に住んでいる。好奇心旺盛な彼らの今一番の流行がジントリックである。

ピューキーも例外ではなくこの遊びに興味を持ち、いつのまにやら種族で最強となる。

そしてヨッツンヘイム代表の残り一枠を決める予選大会で、ピューキーは圧倒的な強さで優勝する。

①88歳（人間なら8歳くらい）／②オス／③幻獣（正式な種族名はない。なにしろ幻なのだから）／④陽気、寂しがり、好奇心旺盛／⑤水浴び、遊び全般、植物性の食べ物／⑥夜／⑦父、母、姉2匹、兄5匹／⑧黄

トロルの熱き老闘将
ギムリ



①450歳（人間なら45歳くらい）／②男／③トロル／④勇猛果敢、豪傑／⑤焼き肉、酒、水晶、かわいいもの／⑥トロい奴、優柔不断な奴、太陽、怪しい宗教／⑦妻、息子6人、娘2人／⑧紫

ストーリー

かつて『トロルの闘将』と呼ばれたギムリも、体力の衰えを悟り後進の指導に当たっていた。

彼の時代と違い、今の若い世代のトロルたちにとって、格闘技はスポーツと思っている。それが彼にとって歯がゆくてならない。

自分の熱い生きざまを若い世代に伝えたいがために『スヴァルトアルフヘイム予選』に出場し、熱意と経験によって優勝を果たした。

リアルバウト餓狼伝説

設定原画集 & 開発インタビュー



名前：アンディ・ボガード
格闘技：骨法
国籍：アメリカ
生年月日：1972年8月16日
年齢：23歳
身長：171cm
体重：69kg
血液型：A型
趣味：修行
好きな食べ物：納豆スパゲッティ
嫌いなもの：犬
大切なもの：師匠の不知火半蔵と一緒に写っている修行時代の写真

アンディ・ボガード

テリー・ボガード

名前：テリー・ボガード
格闘技：マーシャルアーツ
国籍：アメリカ
生年月日：1971年3月15日
年齢：24歳
身長：182cm
体重：77kg
血液型：O型
趣味：ビデオゲーム
好きな食べ物：ファーストフード
嫌いなもの：なめくじ
大切なもの：ジェフの形見のグローブ

不知火舞





名前：ジョー・ヒガシ
格闘技：ムエタイ
国籍：日本
生年月日：1972年3月29日
年齢：23歳
身長：180cm
体重：72km
血液型：AB型
趣味：喧嘩
好きな食べ物：ワニの唐揚げ
嫌いなもの：学校
大切なもの：はちまき

ジョー・ヒガシ





ン

名前：不知火舞
格闘技：不知火流忍術
国籍：日本
生年月日：1974年1月1日
年齢：22歳
身長：164cm
体重：50kg
血液型：B型
スリーサイズ：B85・W54・H90
趣味：おせち料理を作ること
好きな食べ物：お雑煮
嫌いなもの：蜘蛛
大切なもの：おばあちゃんの形見のかんざし

キム・カッファン





名前：キム・カッファン
格闘技：テコンドー
国籍：韓国
生年月日：1964年12月21日
年齢：31歳
身長：176cm
体重：78kg
血液型：A型
趣味：カラオケ
好きな食べ物：焼き肉
嫌いなもの：悪
大切なもの：ふたりの息子

開発者に聞く…Q&A

Q：餓狼伝説も今回で5作目ですが、リアルバウトの基本コンセプト、セールスポイント、魅力についてお聞かせください。

A：ゲームをプレイすると「餓狼伝説スペシャル」の感覚を思い出された人も多いと思います。テンポよく連続技が入り、今までとは違った感覚で遊べるゲームを…と考えていくと「スペシャル」に近くなってしまいました(笑)。

ただ、「スペシャル」と同じにするのではなく、それ以上に面白くするためにいろいろな要素を盛り込み、より楽しめるゲームをと頭を悩ませました。

Q：超必殺技や潜在能力のコマンドが比較的簡単になり、技のコマンドも最初から公開されていますが、そうなった理由をお聞かせください。

A：連続技が決まった時や、派手な技が出せた時は、ゲームが楽しく感じますよね。それをあえて出しにくくしたり、隠したりする必要はないと思いましたので。しかも、社内やユーザーからのそういった意見も多かったですしね。

Q：新しくリングアウトシステムが導入されましたが、これを設定した際のお話などあ



名前	ダック・キング
格闘技	マーシャルアーツ
国籍	アメリカ
生年月日	1967年2月2日
年齢	29歳
身長	179cm
体重	62kg
血液型	B型
趣味	ダンス・ダンス・ダンス
好きな食べ物	バターコーン
嫌いなもの	ライジングタックル
大切なもの	ヒヨコのPちゃん

名前	ブルー・マリー
格闘技	コマンド・サンボ
国籍	アメリカ
生年月日	1973年2月4日
年齢	23歳
身長	168cm
体重	50kg
血液型	AB型
スリーサイズ	B86・W54・H85
趣味	バイクツーリング
好きな食べ物	ビーフカップ（牛丼）
嫌いなもの	ネコ
大切なもの	革ジャン

名前	ホンフゥ
格闘技	クンフー
国籍	香港
生年月日	1966年8月22日
年齢	29歳
身長	175cm
体重	78kg
血液型	O型
趣味	仕事（おとり捜査）
好きな食べ物	餃子
嫌いなもの	規則
大切なもの	恋人

名前	ボブ・ウィルソン
格闘技	カポエラ
国籍	ブラジル
生年月日	1974年5月15日
年齢	21歳
身長	184cm
体重	75kg
血液型	O型
趣味	ダンス（サンバ・レゲエで踊る）
好きな食べ物	果物（リンゴ、パイン）
嫌いなもの	昆虫
大切なもの	家族

れば…。

A：リングアウトは最初、いろいろ考えていました…。ビルから落ちたり、獣に食われたり、凍ったり…。死んじゃいますね（笑）。

突進系の技の使い方一つ取っても、画面中央の闘い方と画面端での闘い方を変えないと危ないですよね。そんなスリリングな展開にしたくてリングアウトのシステムを採用しました。

Q：エンディングを見る限り、主役の座からジョー・ヒガシが外れてしまったような気がするのですが…。

A：そうですね。今回ギースとの因縁にケリをつけようと思いまして、ジョーには申しわけないですがテリーとアンディのボガード兄弟に絞りました。

Q：新キャラクターが今回は登場しませんが、新キャラを登場させる予定などはなかったのでしょうか？　隠れキャラもいないようですが…。

A：隠れキャラを入れることは考えていましたが、ギースのあとにボスがいるのもおかしいので今回は入れていません。

Q：今回、ビリーのみ服装が大幅に変更されましたが、なにか心境の変化（？）があったのでしょうか？

A：別に心境の変化というのはないですが、あのジャンパーの背中には「ノー・スモーキング」のプリントがしてあります。べつにビリーがタバコを吸わないわけではなく、街で見つけたジャンパーが偶然あんなデザインだっただけです（ちなみにビリーの服、お金払って買ってません）。

山崎竜二



名前：山崎竜二
格闘技：我流喧嘩空手
国籍：日本
生年月日：1963年８月８日
年齢：32歳
身長：192cm
体重：96kg
血液型：A型
趣味：ナイフコレクション
好きな食べ物：馬刺し
嫌いなもの：労働
大切なもの：自分の利益に関わるすべてのもの

フランコ・バッシュ





名前：フランコ・バッシュ
格闘技：キックボクシング
国籍：アメリカ
生年月日：1963年９月16日
年齢：32歳
身長：195cm
体重：110kg
血液型：A型
趣味：フィッシング
好きな食べ物：カレーライス
嫌いなもの：息子をいじめる奴
大切なもの：息子(ジュニア)



望月双角





名前：望月双角
格闘技：正伝無道流武術
国籍：日本
生年月日：1946年７月３日
年齢：49歳
身長：176cm
体重：86kg
血液型：A型
趣味：将棋
好きな食べ物：甘い物（しるこ、あんみつ）
嫌いなもの：不知火流忍術
大切なもの：日本刀（恩師の形見）

Q：今回で、ギースとボガード兄弟の因縁の対決に終止符が打たれましたが、今後の餓狼伝説シリーズはどんな展開になるのでしょうか？　お話できる範囲で、今後の餓狼伝説についてお聞かせください。

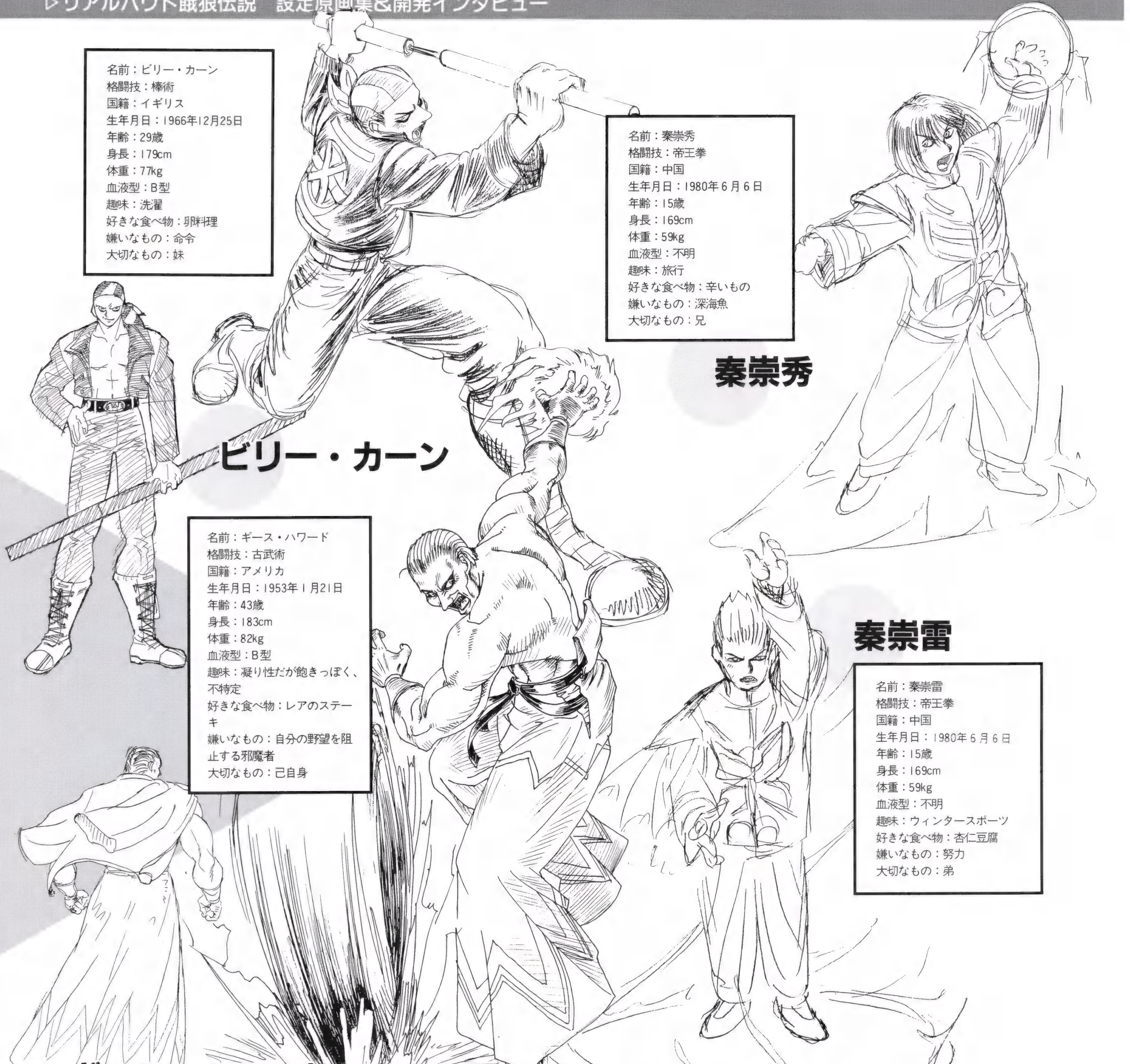
A：シリーズの今後についてはまだ具体的な案はありません。考えてみればギースとボガード一家の因縁は、２世代に渡る物語で、ゲームの中では２代目をメインに描いてきました。はたしてジェフ（テリーの父）は何を考えていたのか？　はたまた、３代目のデビューなるか？　もしくは違う場所で進行していた物語を…といった設定を勝手に考えて楽しませていただいてる段階です（すべてボガード兄弟を無視してますね…）。

どういう展開になっても、出会いや別れといった人間臭いドラマが続けられたらと思っています。

Q：餓狼伝説スペシャルからの復活組、「ビリー、キム、ダック」がリアルバウトに選抜された理由などありましたらお聞かせください。

A：最初に決まったのが「キム」で、２人目は「ダック・キング」か「チン・シンザン」で迷ったのですが、色物争いのすえ「ダック」に決まりました。３人目は新キャラ…、だったんですが、開発内で「ビリー」の人気が急上昇したため決定。とまぁこんな感じでした。

Q：餓狼伝説３のジョーのエンディングで、リリィが登場していましたが、あれから２人の関係はどうなっているのでしょうか？



A：ビリーに、無理矢理2人の間を引き裂かれてしまいましたが、リリィはまだジョーに少し気があるようです。ジョーの方は一途にリリィのことを思ってるようです。

Q：オーバースウェー動作（攻撃）が大幅に弱体化していますが、その辺を含めたバランス調整のお話などありましたら…。

A：オーバースウェーは「よける」と「攻める」のバランスを考えた時、オーバースウェー全体をリスクの伴う物にすることで、通常ラインの攻防とのバランスが取れるようにしました。

コンビネーションや、超必殺技が使いやすくて出しやすいのもそのせいです。

Q：かなり連続技が入りやすくなったり、追い打ち攻撃&起き上がり攻撃などの新システムが導入されていますが、これらを設定した時のお話などあれば…。

A：コンビネーション、追い打ち、起き上がりなど。ゲーム画面が派手になるように、常にプレイヤーが動き回れる要素を…。と考えました。特にパワーゲージはそれに一役かっていると思います。

Q：最後にリアルバウト餓狼伝説全体の魅力やウリ、ネオジオユーザーへの一言をお願いします。

A：今までの餓狼伝説シリーズとは、また一味違った味つけになっていると思います。色々な意見などあると思いますが、できるだけ幅広いユーザーの方々に遊んでいただけるように作りましたので、今後とも、応援よろしくお願いします。



サードパーティーリレーインタビュー①
ADK

株式会社エーディーケイ

●1980年、アルファ電子として発足。『ジャンピュータ』、『クラッシュローラー』等、テレビゲーム黎明期から、さまざまなソフトの開発を手がけている。

今イチ押しは押し出しジントリック!! 超期待の新作ニンジャマスターズにも注目!

今回からスタートする“サードパーティーリレーインタビュー”の第1回は、『ワールドヒーローズシリーズ』『痛快GANGAN行進曲』『ADKワールド』等、ユニークな独自路線を確立していることでもおなじみのADK。SSへのWHP移植、『押し出しジントリック』、『オーバートップ』、『ニンジャマスターズ』など新作もたっぷりと、話題が豊富な同社。インタビューに答えてくださったのは、広報デザイン課の“良心”こと田口さんだ!!

新作めじろ押し!! 今一番ホットなのがADKだ!

――まずセールスポイントなども含めまして、新作の話題からお願いします。

「ネオジオフリーク本誌でも紹介されていますが、パズルゲームの『押し出しジントリック』がネオジオCDオリジナル第3弾として、3月22日に発売されます。予想外の連鎖のやりとりができますので、やり込んだ方でも充分に楽しめるでしょう。

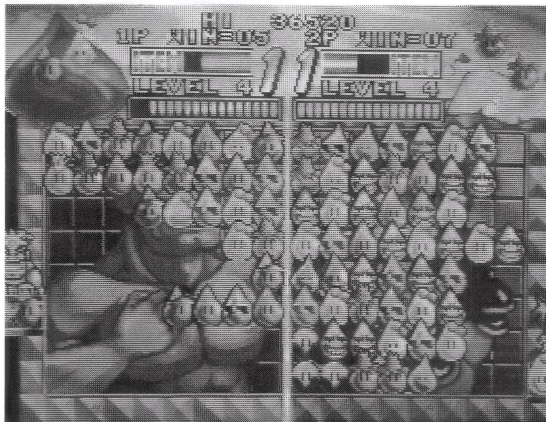
それからレースゲーム『オーバートップ』は裏道を探し出すことで2度、3度とおいしく遊べるゲームです。

発売日は未定ですが、単純にレースゲームとしてみても、スピードとドリフト感がたまらなく楽しいものに仕上がっています。

この他にSS移植版の『ワールドヒーローズパーフェクト』が現在開発中です」

――SSなど他ハードには、WHP以外のタイトルも移植されるのですか?

「WHP以外のタイトルについては、移植するかどうかは未定です」



ADKイチ押しの『押し出しジントリック』

イチ押しは『ジントリック』! マル秘タイトルもあるぞ!!

――現在イチ押しのタイトルは、やはり『ニンジャマスターズ』ですか?

「そうですねぇ、『ニンジャマスターズ』…といいたいところですが、発売も近い『押し出しジントリック』ですね。

基本的な戦法としては、とにかく連鎖を起こす積み方、階段積みなどを狙うものですので、画面が横になっただけの感覚で遊べます。

ただし普通の落ちモノと異なり、積む方向が低く、積める幅が広くなっています。さらに消した段の部分が、ダイレクトに相手陣地に押し出されるので、普通の落ちモノでは計算できない要素が入っています。頭を悩ませてください。



これが噂の『ニンジャマスターズ』

広報デザイン課　田口創さん



●まだ入社２年で、『痛快GANGAN行進曲』以降の広報を担当しています。基本的に開発と雑誌社やプレイヤーのみなさんとの橋渡し的存在です。あと、実は『将棋の達人』の棒銀太郎もやってます。

慣れてしまえばアイテムとかキャラクター特性など、遊び込む要素がつまっていますよ」

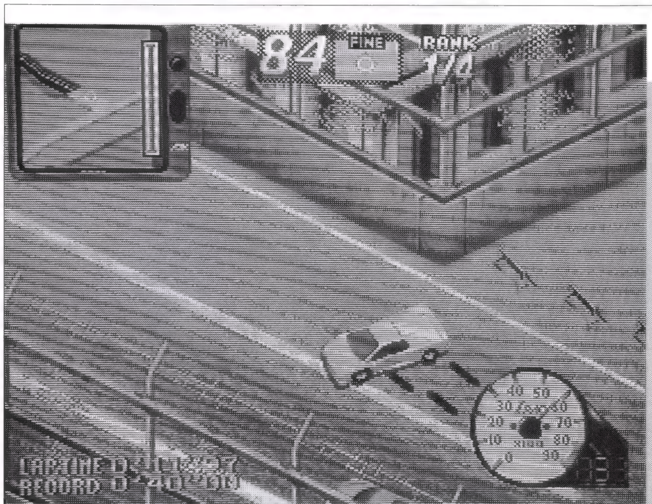
――現在開発中のマル秘タイトルなどはありませんか?

「次の格闘ゲームまでは、また時間が空くと思いますが、格闘以外のジャンルで、あっと驚くニューコンセプトの企画が進行中です。当然機種はネオジオです。楽しみにしていてください!」

ネオジオハードならではの特性を大いに活かして…!

――今後のADKさんの展開についてお願いします。

「まずネオジオについてです



『オーバートップ』は1粒で2～3度おいしい!!

が、16ビットとはいえ、スプライト表示能力は非常に優れたマシンですので、今後も開発し続けていきますし、実際進行中です。

またセガサターンその他、ネオジオ以外の機種については白紙も同然です。WHP移植以降は反応を見てから、といった状況でしょうか。

とにかく現在までの1年、そしてこれからの1～2年は、家庭用ゲーム機の勢力地図が大きく塗り替えられる過渡期です。メーカーは時流を敏感に読まなければなりませんし、またユーザーの方は、かなり混乱されることでしょう…。

しかし1つだけはっきりといえることは、とにかく面白いソフトを創ることがメーカーの使命であり、そのソフトに適したハードを使って開発することが最善であると考えています。

ネオジオでは作れない企画がある反面、ネオジオでしか作れない企画も当然あります。330Mという大容量の『ニンジャマスターズ』は、まさにネオジオでしか作れないタイトルだったのです。

とにかく、ネオジオハードの特性を最大限に活かして、これからもがんばっていきます！」

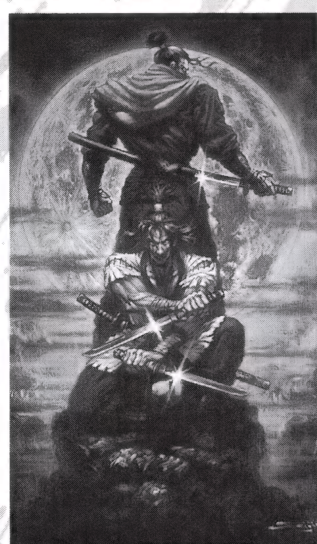
――最後に読者のみなさんへ一言お願いします。

「『ニンジャマスターズ』はシリアスでいきますが、別にエーディーケイがギャグを忘れたわけではありませんのでご安心を。

これからもみなさんが意外に思うものを作っていきたいと思いますので、ご声援よろしくお願いします」

最新情報

超期待の新作 ニンジャマスターズとは!?



これが今明かせる ギリギリの お・は・な・し

――ニンジャマスターズには、編集部でもかなり大きな期待を寄せています!!

「どうもありがとうございます（笑）。もう少しでみなさんが思う存分プレイできるようになると思います。

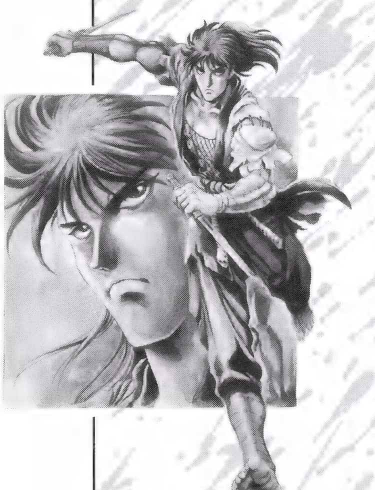
基本操作はシンプルに、また技関係はバラエティに富んだゲームになっています。新作ということであまり複雑にはせず、すぐに飛びついてもらえるようにつくられています」

――このゲームは今までADKさんで発売されていた格闘ゲームと比べると、全体的な雰囲気がシリアスになっているように思われるのですが、最初からそういう方向で考えていたのでしょうか？

「これがADKの真実の姿です（笑）。

とにかく今までと違うゲームを作りたかったので、企画の初期段階から、全体の雰囲気ははっきりまとまっていました。

コミカルなのが悪いわけではなく、むしろみなさんに好評だったわけですが、それに頼ることなく、常に新しいものにチャレンジしたいと考えたからです」



主人公の抜け忍"サスケ"

オフィシャルの 設定から 想像して楽しめれば…

――特にどの部分に重点をおいて作られたのですか？

「ゲームである限り、開発ではシステム、操作性といったプレイする時に肝心な部分に重点がおかれています。また世界観や設定等は雑誌上で展開していくつもりです。

雑誌に出るオフィシャル設定をもとに、ファンの皆さんが想像して楽しめる展開ができればなぁ、と思っています」

――今回このゲームでは、スタイルチェンジという新要素が採用されていますが、具体的にはどんなものなのでしょうか？

「武器のリーチの長さと、素手の小まわりのよさを自在に選択していくことで、攻撃の組み合わせのバリエーションを増やしたかったのです。

もちろん武器だけ、または素手だけでも闘えますが、最終的にはキャラに合わせて、両方を使いこなす人が一番強くなるはずです」

タイトルのわりに 忍者が少ない その秘密…

――ニンジャマスターズというタイトルのわりに、忍者の数が少ないように感じるのですが？

「見た目には少ないのですが、実は…というわけで、謎解きをしてみてください。

ストーリー紹介の中に断片的に散りばめられたキーワードをつなげていくことで、ある程度は予想できるようになっています」

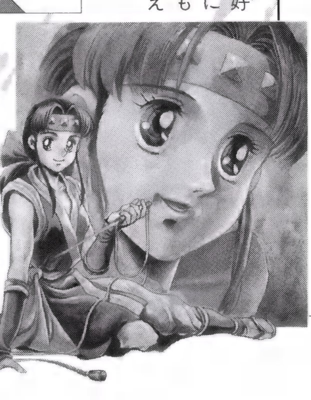
――このゲームは、必殺技の段階（必殺技、真必殺、超力必殺など）がたくさんありますが、ここまで段階分けしたのには何か理由がおありなのでしょうか？

「必殺技の種類が豊富な分、操作系はシンプルです。複雑な操作システムをいきなり押しつけて対戦の奥深さを出すよりは、最初は必殺技を普通に出し続け、慣れてきたら必殺技（超力必殺）の出しどころを考えて使う…といった戦略が必要になるでしょう」

――ニンジャマスターズのここがウリ!! といえる点をお願いします。

「ウリはズバリ！ システム、グラフィック、雰囲気の全部です。

しかしあえていうのなら、そのすべてが"エーディーケイじゃないみたい"的な部分でしょうか。今までと違うエーディーケイを見て欲しいですね」



キュートなくの一"霞"

カセット&CD

ネオジオプロムナード

コンシューマー全タイトルリスト
1996年3月9日版

NEO·GEO CDZ

技術重視型=技　知脳重視型=頭　体力重視型=体　スリリング=緊　ファンタジック=幻
ドラマチック=感　簡単お手軽=易　高難易度=難　シリアスタッチ=真　ユーモラスなタッチ=愉
グラフィックに注目=G　システムに注目=S　キャラに注目=C　スカッと爽快=爽　要忍耐=忍
末長く楽しめる=長　短時間プレイも=短　音楽も最高=音　多彩なモード=彩　ちょっとH=H

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	カセット価格	CD価格	内容
ベースボールスターズ2	SNK	スポーツ	68M	¥23,800	¥5,800	易爽長短
ニンジャコマンドー	ADK	シューティング	54M	¥23,800	¥4,800	頭感易C爽
キング・オブ・ザ・モンスターズ2	SNK	アクション	74M	¥25,800	¥5,800	体感
アンドロデュノス	ビスコ	シューティング	34M	¥23,800	—	技緊GS
ワールドヒーローズ	ADK	格闘アクション	82M	¥25,600	¥4,800	愉SC短彩
ビューポイント	サミー工業	シューティング	72M	¥25,000	¥5,800	技緊難G長音
龍虎の拳	SNK	格闘アクション	102M	¥28,000	¥6,800	感真S爽短
得点王	SNK	スポーツ	54M	¥23,000	¥5,800	易爽長短
餓狼伝説2	SNK	格闘アクション	106M	¥28,000	¥6,800	技感S爽音
戦国伝承2	SNK	アクション	74M	¥25,000	¥5,800	技感難忍
ファイヤー・スープレックス	SNK	スポーツ	106M	¥28,000	¥5,800	体易C短
ワールドヒーローズ2	ADK	格闘アクション	146M	¥28,000	¥5,800	愉SC短彩
サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	118M	¥28,000	¥7,800	緊真C爽音
餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	150M	¥28,000	¥7,800	技C爽短音
ミラクルアドベンチャー	データイースト	アクション	90M	¥25,000	—	体幻感愉
龍虎の拳2	SNK	格闘アクション	178M	¥29,800	¥6,800	技感SC忍
フライングパワーディスク	データイースト	スポーツ	74M	¥25,000	¥5,800	技易爽短
ファイターズヒストリーダイナマイト	データイースト	格闘アクション	122M	¥28,000	¥7,800	技感C
得点王2	SNK	スポーツ	106M	¥28,000	¥7,800	易G爽長短
ワールドヒーローズ2 JET	ADK	格闘アクション	178M	¥29,800	¥6,800	技感愉GC
トップハンター	SNK	アクション	110M	¥28,000	¥6,800	技幻感難愉S
ソニックウィングス2	ビデオシステム	シューティング	102M	¥28,000	¥6,800	技感難C
痛快GANGAN行進曲	ADK	格闘アクション	178M	¥29,800	¥6,800	技易愉S爽
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	196M	¥29,800	¥7,800	技感SC彩
真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	202M	¥29,800	¥8,800	緊感難真SC音
ダンクドリーム	データイースト	スポーツ	94M	¥28,000	¥5,800	体易爽短音

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	カセット価格	CD価格	内容
NAM-1975	SNK	シューティング	46M	¥13,800	¥4,800	技難真忍
麻雀狂列伝―西日本編―	SNK	麻雀	42M	¥15,800	¥4,800	真頭H
トッププレイヤーズゴルフ	SNK	スポーツ	62M	¥21,000	¥4,800	技頭難長
ベースボールスターズプロフェッショナル	SNK	スポーツ	50M	¥18,000	¥4,800	技易長短
マジシャンロード	ADK	アクション	46M	¥15,800	¥4,800	技幻難忍
ライディングヒーロー	SNK	スポーツ	46M	¥21,000	¥4,800	技感難忍
ニンジャコンバット	ADK	アクション	46M	¥18,000	¥4,800	体難C短
ザ・スーパースパイ	SNK	アクション	55M	¥19,000	¥4,800	頭緊真忍
サイバーリップ	SNK	シューティング	50M	¥18,000	¥5,800	技緊G
ジョイジョイキッド	SNK	パズル	22M	¥13,800	¥4,800	頭緊幻忍
リーグボウリング	SNK	スポーツ	26M	¥16,800	¥4,800	技易愉短彩
ゴーストパイロット	SNK	シューティング	55M	¥19,800	¥5,800	体難忍
キング・オブ・ザ・モンスターズ	SNK	アクション	55M	¥19,800	—	体幻愉
戦国伝承	SNK	アクション	55M	¥19,800	¥5,800	体幻感C
ラギ	ADK	アクション	50M	¥19,800	¥4,800	技幻易愉長短
ASO II	SNK	シューティング	47M	¥18,800	¥4,800	真頭難S
バーニングファイト	SNK	アクション	54M	¥19,800	¥4,800	体感愉C爽
クロススウォード	ADK	アクション	50M	¥21,800	¥4,800	技幻感難真G忍
2020年スーパーベースボール	SNK	スポーツ	46M	¥21,800	¥5,800	易爽長短
ロボアーミー	SNK	アクション	46M	¥21,800	¥5,800	体感真C爽
ラリーチェイス	ADK	レース	46M	¥23,800	¥4,800	技難忍短
餓狼伝説	SNK	格闘アクション	55M	¥23,800	¥5,800	易S爽短
フットボールフレンジー	SNK	スポーツ	48M	¥23,800	¥5,800	体易真長短
サッカーブロール	SNK	スポーツ	46M	¥21,800	¥5,800	技易爽
ミューテイション・ネイション	SNK	アクション	45M	¥21,800	¥5,800	体感C
ラストリゾート	SNK	シューティング	45M	¥22,800	¥5,800	技感真音

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	カセット価格	CD価格	内容
ザ・キング・オブ・ファイターズ' 95	SNK	格闘アクション	250M	¥29,800	¥8,800	技感C爽彩
将棋の達人	ADK	将棋	58M	¥29,800	¥7,800	頭忍長彩
パルスター	エイコム	シューティング	305M	¥32,000	¥8,800	技緊幻難G忍長音
超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	格闘アクション	186M	¥29,800	¥7,800	感難C
ADKワールド	ADK	バラエティ	不明	—	¥6,800	幻易愉短彩
ステークスウィナー	ザウルス	競馬アクション	80M	¥29,800	¥7,800	体易S
ソニックウィングス3	ビデオシステム	シューティング	154M	¥29,800	3／23 発売予定	技易短
NEO・GEOCD SPECIAL	SNK	バラエティ	不明	—	¥3,800	技易S彩
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	282M	¥32,000	¥8,800	技体真GS
リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	346M	¥34,000	¥8,800	技緊感難C
まる子デラックスクイズ	タカラ	クイズ	118M	¥29,800	—	頭愉C短彩
ビッグトーナメントゴルフ	ナスカ	スポーツ	133M	¥29,800	3／22 発売予定	易爽

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	カセット価格	CD価格	内容
ギャラクシーファイト	サンソフト	格闘アクション	169M	¥29,800	¥7,800	技幻感難C
クイズ キング オブ ファイターズ	ザウルス	クイズ	122M	¥29,800	¥5,800	技頭感易SC
パワースパイクスII	ビデオシステム	スポーツ	82M	—	¥5,800	易S爽長
ダブルドラゴン	テクノスジャパン	格闘アクション	178M	¥29,800	¥7,800	技真C彩
雀神伝説	エイコム	麻雀	82M	—	¥5,800	頭幻感愉長H
餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	266M	¥32,000	¥8,800	技感GSC音彩
クロススウォードII	ADK	アクション	70M	—	¥5,800	技幻感難G長
パズルボブル	タイトー	パズル	32M	—	¥6,800	頭幻易愉S短
風雲黙示録	SNK	格闘アクション	190M	¥29,800	¥8,800	技感難真SC
得点王3	SNK	スポーツ	158M	¥29,800	¥7,800	技易S長短
ワールドヒーローズパーフェクト	ADK	格闘アクション	226M	¥29,800	¥8,800	技感愉C爽
天外魔境真伝	ハドソン	格闘アクション	202M	¥29,800	¥7,800	愉C爽彩
アイドル麻雀ファイナルロマンス2	ビデオシステム	麻雀	不明	—	¥7,800	頭CH

ゲームミュージックCD既発売リスト

タイトル	発売日	品番	価格
ネオ・ジオスーパーライヴ！	'94.10.05	CD：PCCB－00161	¥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	'94.10.21	CD：PCCB－00162	¥1,500
痛快GANGAN行進曲	'94.10.21	CD：PCCB－00163	¥1,500
真サムライスピリッツ	'94.11.02	CD：PCCB－00164	¥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94アレンジ サウンド トラックス	'94.11.18	CD：PCCB－00165	¥2,500
ソニックウィングス2	'94.12.16	CD：PCCB－00158	¥1,500
真サムライスピリッツ アレンジサウンドトラックス	'94.12.16	CD：PCCB－00169	¥2,500
ダンクドリーム／ガンハード	'95.1.20	CD：PCCB－00173	¥1,500
サムライリミックス	'95.3.1	CD：PCCB－00174	¥2,500
ダブルドラゴン	'95.3.17	CD：PCCB－00175	¥1,500
ギャラクシーファイト	'95.3.17	CD：PCCB－00177	¥1,500
餓狼伝説3	'95.4.21	CD：PCCB－00179	¥1,500
ファイターズヒストリーダイナマイトNEOGEOCD＆溝口危機一髪	'95.5.19	CD：PCCB－00182	¥2,000
餓狼伝説3 アレンジサウンドトラックス	'95.6.7	CD：PCCB－00183	¥2,500
超人ゴウカイザー	'95.6.21	CD：PCCB－00176	¥1,500
風雲黙示録	'95.6.21	CD：PCCB－00181	¥1,500
ワールドヒーローズパーフェクト	'95.7.21	CD：PCCB－00185	¥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	'95.8.19	CD：PCCB－00187	¥1,500
ワールドヒーローズパーフェクト アレンジサウンドトラックス	'95.8.19	CD：PCCB－00188	¥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 アレンジサウンドトラック	'95.9.21	CD：PCCB－00189	¥2,500
パルスター	'95.10.21	CD：PCCB－00192	¥1,500
ソニックウィングス3	'95.10.21	CD：PCCB－00193	¥1,500
餓狼伝説 シンフォニックサウンドトラックス	'95.11.17	CD：PCCB－00197	¥2,500
侍魂 シンフォニックサウンドトラックス	'95.11.17	CD：PCCB－00197	¥2,500
天外魔境真伝	'95.11.17	CD：PCCB－00191	¥1,500
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	'95.12.16	CD：PCCB－00200	¥1,500
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 アレンジサウンドトラックス	'96.2.7	CD：PCCB－00204	¥2,500
リアルバウト餓狼伝説	'96.2.7	CD：PCCB－00203	¥1,500
オーバートップ／押し出しジントリック	'96.2.21	CD：PCCB－00206	¥1,500
リアルバウト餓狼伝説 アレンジサウンドトラックス	'96.3.6	CD：PDDB－00207	¥2,500

タイトル	発売日	品番	価格
原始島	'89.9.21	CD：PCCB－00002	¥1,500
ネオ・ジオ サウンドパワー	'90.6.21	CD：PCCB－00031	¥2,500
ザ・スーパースパイ／ニンジャコンバット	'90.11.21	CD：PCCB－00046	¥1,500
サイトロンビデオゲームミュージュック年鑑1990	'91.2.21	CD（3枚組）:PCCB－00055	¥4,500
キング・オブ・ザ・モンスターズ／クイズ大捜査線	'91.9.21	CD：PCCB－00072	¥1,500
クロススウォード／戦国伝承	'91.11.21	CD：PCCB－00076	¥1,500
餓狼伝説／ラストリゾート	'92.5.21	CD：PCCB－00087	¥1,500
龍虎の拳	'92.11.20	CD：PCCB－00101	¥1,500
ワールドヒーローズ	'93.1.21	CD：PCCB－00106	¥1,500
餓狼伝説2	'93.2.19	CD：PCCB－00111	¥1,500
ビューポイント	'93.2.19	CD：PCCB－00112	¥1,500
サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1992	'93.2.19	CD（2枚組）:PCCB－00109	¥3,500
ソニックウィングス	'93.4.21	CD：PCCB－00118	¥1,500
ワールドヒーローズ2	'93.6.18	CD：PCCB－00122	¥1,500
ファイターズヒストリーダイナマイト	'93.6.18	CD：PCCB－00123	¥1,500
餓狼伝説イメージアルバム	'93.7.21	CD：PCCB－00132	¥2,500
ファイヤースープレックス	'93.9.17	CD：PCCB－00134	¥1,500
サムライスピリッツ	'93.9.17	CD：PCCB－00135	¥1,500
ワールドヒーローズ2イメージアルバム	'93.10.21	CD：PCCB－00137	¥2,500
餓狼伝説スペシャル	'93.10.21	CD：PCCB－00138	¥1,500
ネオセレクション	'93.12.17	CD：PCCB－00141	¥2,500
龍虎の拳2	'94.2.18	CD：PCCB－00144	¥1,500
サムライスピリッツイメージアルバム	'94.2.18	CD：PCCB－00147	¥2,500
ファイターズヒストリーダイナマイト/フライングパワーディスク	'94.3.18	CD：PCCB－00149	¥1,500
餓狼伝説スペシャル～イメージアルバムパート1～	'94.4.21	CD：PCCB－00152	¥2,500
ワールドヒーローズ2JET	'94.5.20	CD：PCCB－00148	¥1,500
餓狼伝説スペシャル～イメージアルバムパート2～	'94.6.17	CD：PCCB－00155	¥2,500
龍虎の拳2イメージアルバム	'94.7.21	CD：PCCB－00156	¥2,500
トップハンター	'94.7.21	CD：PCCB－00157	¥1,500
ワールドヒーローズ2JET	'94.8.19	CD：PCCB－00160	¥2,500

ネオジオニュース No.11

EVENT

龍虎最新作ゲーム大会開催！ナコ&いおりんもきたぞ!!



2月25日（日）、茨城県土浦市のネオジオワールドにて、『ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝』のゲーム大会が開催された。ネオジオワールドでのイベント第1弾ということで、普通のゲーム大会とはひとあじ違う盛りだくさんな内容となった。

まず予選だが、200人あまりの参加者が集まった。2台のNEO50が用意され、3人抜きすると先着順に16人が決勝に出場できるというルールで進行。

そして選ばれた16人によるゲーム大会決勝は、100人以上の観客が見守る中、トーナメント制によって争われた。

上位入賞者3名の使用キャラは偶然にもロディ（!）。結果は1位：沢村さん、2位：須藤さん、3位：瀬古沢さん。

優勝した沢村さんは、実は本誌攻略スタッフだったりもするのだが（一般として自費で参加）、優勝のコメントとして「ロディは強くて使いやすいキャラ、簡単で手軽な強さを発揮できるのでよかったのだと思います」と同キャラでの勝利を語ってくれた。

当日はゲーム大会の他に、ビンゴゲーム大会と、コスプレ大会もおこなわれた。

ビンゴ大会では、声優の生駒治美さんと安井邦彦さんがビンゴを回し、すべての当選者に2人から賞品が手渡しされた。また2人は、コスプレ大会にも登場。90人以上の参加コスプレイヤーの衣装を熱心に審査した。

外はまだ寒かったが、ネオジオワールドは盛り沢山のイベントで一日中熱気に満ちていた。

NEWSFLASH

セガサターン対応ソフト KOF'95発売日決定

『KOF'95』のセガサターン対応ソフトの発売日と価格が、以下の通り決定した。

発売日：3月28日
価　格：7千800円

これはこのたび導入された、セガサターン拡張システム、「Twin Advanced Rom System」の対応ソフト第1弾となる。単にネオジオのビッグタイトルが移植されるということ以外にもそういった面からも注目に値するといっていいだろう。

セガからのプレスリリースによると、これはセガサターン本体のカートリッジスロットに、各ゲームごとに専用ROMカートリッジを差し込み、CD-ROMと平行して処理することで、一度に多くのデータを効率よく処理するというもの。

同リリースによると、このシステムによって、CD-ROMゲーム機特有の"一度に読み込めるデータ量の限界"という壁を超え、より良質のソフトとプレイ環境の提供が可能になったとしている。

例えば莫大なデータ量を持つ格闘アクションゲームなら、システムや背景のグラフィックをROMカートリッジの方に入れ、キャラクターのデータ部分は必要に応じてCD-ROMから本体内蔵RAMへ読み込むという方法が取れる。したがって、より大きいデータを一度に扱うことができるのだ。


カートリッジ&CD装着時

ただ、ひとつ気をつけたいのは、この専用ROMカートリッジは各タイトル対応であって、これ1本で全タイトルに対応できる「Twin Advanced Rom System」が組み込まれているというわけではない。つまり、専用ROMカートリッジ+CD-ROMの1セットで初めてゲームがプレイできるというわけだ。

LIVE!!

今年もやったヨ桜井のバレンタイン・エイド!!

桜井智がデビュー以来毎年続けてきたファン・イベント"バレンタイン・エイド"が、2月12日東京・新橋ヤクルトホールにておこなわれた。歌やコントなどによる楽しいひとときが繰り広げられた。

ライブで歌われた曲は、彼女のレモン・エンジェル時代のものから最新ナンバーまでと幅広かったのだが、とりわけ印象的だったのは新曲『アクトレス』。曲自体のインパクトもさることながら、何より印象的だったのは、彼女の目つきだ。それまでのアイドル路線とはガラリと変わり、少し挑戦的で大人っぽい女を感じさせ、女優もこなす彼女ならではの表現力の豊かさを垣間見た。

また、途中で長崎萠が登場する際には、彼女がリムルルの声で「アテナちゃーん」と紹介。それに対して長崎が、「サイコボール!!」と元気に登場するという、ニクい演出もあった。

一方ファンの方はというと、はじめから終わりまで沸騰しっぱなしという感じで、"このエネルギーは何かに利用できないだろうか"と思ってしまうくらいの熱気が、会場全体から発せられていた。

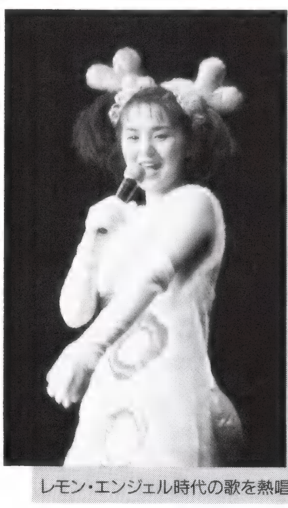
終演後、興奮覚めやらぬファンたちが帰ったあとの会場で、記者会見がおこなわれた。「声優アイドルからマルチ・メディア・アイドルへ」を狙って展開されるプロジェクト"96桜井智バージョン・アップ宣言"に関する発表だ。

その中でも注目したいのはまず、デビュー10周年を迎える来年に予定されている、東京ドームでのイベント実施。詳細は未定だが、今後の動向から目が離せない。

そして大型宣伝プロジェクト『梅・桃・桜井智大作戦』の開始。3メーカーから3ヵ月連続で3枚のアルバムをリリースするという、業界初の試みだ。

発売日、タイトル、メーカー名は以下のとおり。

2月21日／朝倉薫演劇団劇中歌集「ACTRESS」（パイオニアLDC）
3月21日／「L・A EARLY TOMO SAKURAI」（ポニーキャニオン）


レモン・エンジェル時代の歌を熱唱

4月24日／オリジナル・セカンド・アルバム「Cherry」（ビクターエンタテイメント）



“アクトレス”ってカンジ

さらに、この3作品についている応募券を3枚一口とし、切手を貼付した返送用封筒と、発送手数料として無記名定額小為替（300円）を同封して以下の住所まで応募すると、応募者全員に秘蔵非売品シングルCD『家宝』がプレゼントされる。締切りは5月末日（消印有効）。

〒164東京都中野区中央2-30-2Sビルディング3F エルスタッフプロモーション

ACADEMY

きたれ！ ゲーム好き人間 夜でもOKよ～ん♡

ゲーム開発者・技術者養成のための学校であるアイマックスアカデミーに関しては、2月号で紹介したが、このたび昼間のコースに通うことのできない人たちのために、新たに2つのコースの開設が決定した。

まず、昼間働いている人や、学生のための夜間コース。こちらは6月からの開設。働きながらゲーム開発を学びたい、どうしてもゲームメーカーに就職したい、という希望に答えるもの。

そして、それと平行するような形で5月からインターネットを利用した双方向通信教育が開始される。こちらは遠隔地でも受講可能なのが魅力で、特に入学時期や年齢などの制限は設けられていないということだ。中学生、高校生でもどんどん入学できる。



アイマックスアカデミー説明会・開発部門見学

これによって昼間、夜間、インターネットの3コースができたわけだが、各コースから別のコースへの編入も可能。ということは、例えばインターネットで雰囲気を確かめてから入学…といったような、時代の先端をいく学校選択もできるのだ。

なお、昼間のコースの募集締切りは3月29日、入学式は4月15日の予定。最後の学校見学は、3月22、23日（金・土）となる。

問い合せ先
☎03-3737-2226（アイマックスアカデミー）

INFORMATION

オモチロイベント目白押し ネオジオワールドに注目!!

2月25日に開催されたゲーム大会を皮切りに、ネオジオワールドでのイベントがいよいよ本格始動するぞ！ 明るく楽しい春に向けて、れっつ・ちぇ～っく!!

●3月9日～4月21日の土・日曜日
テーマパーク「ナゾ解きお宝探しゲーム」
各実施日のテーマパーク入場者先着200名に〝お宝探しゲーム回答カード〟が配布される。参加者はテーマパークをまわりながらカードの設問に回答し、出口のスタッフに提出。全問正解すると賞品がもらえるぞ。設問やヒントはそのつど変更されていくので、何度でもトラ～イ!!

●3月9日（土）15時～16時
「美と笑いと闘魂のサタデーパーティー!」SNK一撃ネオ・ラ・ジオ公開録音
〝笑い〟のセンスは関西一(?)とカゲで噂の北野誠と、〝美しさ〟と過激な発言で一躍メジャーに踊り出た鈴木紗理奈、〝闘魂〟の女子プロレスに復帰した、実はひょうきんな長与千種の3人が、ネオジオワールドに来場！ 楽しいトーク＆ゲームで一緒に遊ぼうよ!!

●3月20日（祝）1回目：14時～／2回目：16時～（各30分）
「松尾伴内＆ラッシャー板前の爆笑コントショー」
たけし軍団でおなじみの松尾伴内とラッシャー板前が来場！ 参加者全員爆笑の渦に巻き込まれること必至!! 口開けてみんなで笑いにいこう。

●3月24日（日）14時～
「TOMO SAKURAI IN NEO・GEO WORLD」
桜井智によるミニライブを中心に、握手会、桜井智・SNK関連のCD販売やゲーム大会などがおこなわれる。
さらに音楽CD「L.A. Early TOMO Sakurai」または「サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣～ARRANGE SOUND TRAX～」のうち、いずれかのCDのキャップ（外側についている帯）を持参すると、先着200名に無料で入場券が配布される。受付けは、テーマパーク入り口前で11時から。
なお、先着にもれても、入場券（大人300円、小供200円）を買えば入場できるぞ。

●3月25日（月）バスツアー集合：8時半／公開録画：13時～
松本梨香のゲーマーズナイト公録＆体験バスツアー
ネオジオワールド体験バスツアー（参加費1万円・東京駅とネオジオワールドの往復送迎、バイキングランチ、テーマパークフリーパス券、記念限定品つき）＋松本梨香のゲーマーズナイト公開録音というオイシイ企画。
『龍虎の拳 外伝』のゲーム大会もあるよ!!

●4月7日（日）14時～16時
最強は誰だ！ 第1回NEO・GEO GAME大会「ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝」異種格闘技王座決定戦
3月24・31日の各日4回ずつ実施される予選トーナメントの優勝者計8人による王座決定戦。2月25日の大会優勝者も、シードで参加するぞ。
熱い熱い闘いに、キミも参加するだヨ!!

●4月7日（日）15時～16時半
ちびっこ体験隊 大集合！
「鹿島アントラーズ・黒崎選手とラジオに出よう」IBS茨城放送・公開録音
対象は小学生、サッカーゲームで鹿島アントラーズの黒崎選手（変更の場合あり）と、夢の対戦だ！
また、この対決に勝つと、〝ネオジオワールドちびっこ体験隊〟として、さまざまなアトラクションとラジオでのレポートが体験できる。放送は4月15日（月）19時～19時半の予定。

●4月21日（日）15時～16時
チバレイプロデュース〝ポスト〟チバレイ「マルチメディアBUSTERS!」
千葉麗子と、3月31日のポストチバレイコンテストで選出された3人娘が初登場！ トークやゲーム大会に参加して、彼女たちとのツーショットを狙え!!

ゲーム大会日程案内

〈3月24日〉
●マジカルガーデンやすだ
開始時間：14時／場所：東京都板橋区大山東町60-27
☎03-3579-3823

〈4月7日〉
●ラオックスポートスクウェア千葉店
開始時間：11時／場所：千葉県千葉市中央区問屋町1-50ポートタウン1Fアトリウム
☎043-245-9281
〔どちらも使用ソフトはセガサターン版『KOF'95』〕

テレフォンサービス一覧

●SNK
東京03-5275-6200
大阪06-339-0110
(9:00～17:00)
●ADK
048-775-2347
●ザウルス
03-3222-1734
●ビデオシステム
075-723-1544
●データイースト
03-3398-5317
●ビスコ
03-3554-0124

※ホームページのアクセス先（SNK）http://www.neogeo.co.jp （ザウルス）http://www.egg.or.jp/saurus/

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣をリアルバウト餓狼伝説が猛追！2大タイトルが激突する注目のランキング!!

このランキングは北は北海道から南は九州まで全国81店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。

NEO・GEO ROM&CD売り上げランキング TOP10

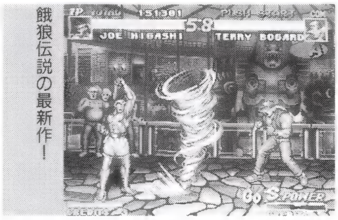
1月1日〜1月31日

順位	タイトル	ポイント
1	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣　CD	9,033P
2	リアルバウト餓狼伝説　ROM	6,841P
3	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣　ROM	3,824P
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95　CD	2,752P
5	ソニックウィングス3　CD	2,549P
6	真サムライスピリッツ　ROM	1,152P
7	ビューポイント　CD	508P
8	餓狼伝説3　CD	478P
9	天外魔境真伝　CD	432P
10	アイドル麻雀ファイナルロマンス2　CD	288P

ランキング総評

今回は斬紅郎無双剣とリアルバウトの一騎打ちになりましたが、発売日の関係もあり、斬紅郎無双剣CD版が先月の最高ポイントをぬりかえて1位に輝きました。3位にもROM版がランクインしているので斬紅郎無双剣の猛威はもう少し続きそうです。

しかし、リアルバウトは発売日が1月の後半なのにも関わらず、高いポイントで2位にランクイン。2月の後半にはCD版の発売も迫っているので、4月号のTOP10ではリアルバウト餓狼伝説の1、2フィニッシュが見られるかもしれません。



餓狼伝説の最新作！

4位には根強い人気のK・O・F'95がランクイン。イラストやコスプレ写真の投稿も圧倒的に多く、K・O・F人気はどこまでいってしまうのでしょうか？'96の発売も気になるところです。

5位には前回より、2ランクダウンになってしまいましたが、ソニックウィングス3がランキング。

7位にはビューポイントがランクイン。ゲームの王道、シューティングゲームの復興なるか！

8位には餓狼伝説3がリアルバウトの影響もあってか、先月の10位からしぶとくランクを上げてきました。人気キャラの秦兄弟や山崎竜二が初登場したゲームなので、リアルバウトをプレイする前に、プレイしようと思った人が多かったのでしょうか？

9位には天外魔境真伝がランキング。前回の第4位からは大幅にランクダウンしてしまいましたが、1度はトップに輝いたこともあるソフトなので、これからの巻き返しが期待されます。


久々のランクイン！

10位には、前回より2つランクを落としましたが、一部の熱狂的ファンに支えられて、ファイナルロマンス2がランキングしました。

青少年の心を誘惑する(?)脱衣を取り入れた麻雀ゲームの定番ともいえるシステムが、人気の秘密でしょうか？

今回のTOP10は斬紅郎無双剣とリアルバウトの人気の高さが目立ちました。次回のTOP10をお楽しみに。

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉

ソフマップ秋葉原本店
東京都千代田区外神田3－14－10
ソフマップビル
☎03－3253－3030

ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店☎06－634－0070
4号店☎06－634－5820
7号店☎06－634－2076

〈あくとグループ〉

ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1－5
☎0586－24－7665

吐夢書店
静岡県三島市文教町1－1－19
（東レ建設　森島ビル1F）
☎0559－88－1708

他、加盟店75店舗

NEO・GEOソフト 月間読者人気ベスト20！

NEO・GEOソフト月間読者人気ベスト20！

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(3)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	385P
2位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	279P
3位(1)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	256P
4位(〃)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	232P
5位(9)	天外魔境真伝	ハドソン	格闘アクション	128P
6位(8)	餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	88P
7位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	80P
8位(19)	ソニックウィングス3	ビデオシステム	シューティング	74P
9位(17)	超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	格闘アクション	45P
10位(5)	餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	41P
11位(12)	龍虎の拳2	SNK	格闘アクション	39P
12位(15)	ビューポイント	サミー工業	シューティング	38P
13位(10)	ワールドヒーローズパーフェクト	ADK	格闘アクション	35P
14位(13)	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	ビデオシステム	麻雀	32P
15位(7)	パルスター	エイコム	シューティング	31P
16位(〃)	ステークスウィナー	ザウルス	アクション	26P
17位(-)	ADKワールド	ADK	バラエティ	18P
18位(11)	サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	17P
19位(14)	餓狼伝説2	SNK	格闘アクション	16P
20位(18)	パズルボブル	タイトー	パズル	12P

リアルバウトが一気に1位!! 斬紅郎無双剣は3位後退！

『リアルバウト餓狼伝説』が第1位に。『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』は1月のみで首位の座を明けわたし、3位まで後退。相変わらず高い人気を誇る『K・O・F'95』が2位となった。

今月は締切りまで時間がたっぷりあったせいか、全体的に投票数も多く、そのほとんどが上位4タイトルに集中したかっこうとなった。

特に発売から1年以上経過した『真サムライスピリッツ』と、半年が経過した『'95』の根強い人気には驚かされる。

目立った順位の動きを見せたのは『ソニックウィングス3』と、『超人学園ゴウカイザー』。家庭用ソフトの売上の影響か、また人気を盛り返した感じだ。

ネオジオソフト人気投票は、毎号受けつけているので、どんどん投票して欲しい。アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルを書いてネオジオフリーク編集部まで。5タイトルまでならOK！順位も忘れずにつけてネ!!

〈宛先〉
〒112東京都文京区水道2-13-2-201
㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気投票』係

〈今月の読者の一言〉

●『リアルバウト』は面白い。前作より使いやすいし、リングアウトシーンは必見!! 気になるのは、ポスターのビリーのスーツにパンダナ。しかも赤い棒（笑）。なぜ？ PN／秋野さんま（千葉県）

累計ソフト人気ベスト20

順位(前回)	タイトル	ポイント	順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	2,299P	11位(10)	サムライスピリッツ	309P
2位(3)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,018P	12位(〃)	ワールドヒーローズパーフェクト	284P
3位(2)	真サムライスピリッツ	1,004P	13位(11)	パズルボブル	270P
4位(〃)	餓狼伝説スペシャル	800P	14位(15)	ビューポイント	184P
5位(〃)	餓狼伝説3	702P	15位(14)	ギャラクシーファイト	163P
6位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	677P	16位(17)	餓狼伝説2	151P
7位(13)	リアルバウト餓狼伝説	550P	17位(16)	ソニックウィングス2	149P
8位(7)	天外魔境真伝	459P	18位(19)	ソニックウィングス3	136P
9位(8)	パルスター	361P	19位(18)	ステークスウィナー	122P
10位(9)	龍虎の拳2	346P	20位(19)	クロススウォードII	62P

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

コンシューマーハイスコアコーナー

CLUB HOUSE/HI-SCORE

クラブ・ハウスコア

『斬紅郎無双剣』集計開始! 投げキャラの独占市場か?

目指せ頂点!! ハイスコアラーたちの激しい稼ぎの宴

今月は、2月号で集計の告知をした『斬紅郎無双剣』の申請数がダントツである。が、コマンド投げを持つキャラ有利の前評判通りの結果とはいかなかったようだ。完勝や防御崩しで稼いだ、投げキャラ以外のスコアラーに拍手!!

そして、5号で告知した通り、6カ月間の激戦を闘い抜いた総合ポイント上位の3名を発表! 皆さんおめでとうございます!!

来月から再びポイントをゼロにして集計します。次回の発表は10月号でおこないますので、これからハイスコアを申請しようと思っている人もドシドシ応募してちょ!!

今月のハイスコア達成者

■ネコちゃん大佐（広島県）■ART-北男（北海道）■ヘラ作（東京都）■真本八幡ナコルル（千葉県）■未来飛行（島根県）■プリズムハート（千葉県）



見事1位の部長アキヤマ氏

クラブ・ハウスコア ポイントランキング

1位　部長アキヤマ（東京都）660P
●「よゆうっチ！」なんちて♡　いやーとても嬉しいッス。ありがとうでヤンス。これからも頑張ります。それから、ハイスコアを目指す人へのアドバイスをひとつ。それは…「ヒ・ミ・ツ」ウソ、ウソだよ〜。それは「ヤル気と根気」。これにつきるよ。ミンナ頑張ってね♡　本当にありがとうございました。

2位　M.Y-剣魂（千葉県）340P
●本八幡ゲーマーの心意気にかけても負けられないので、これからも頑張る。今後は旧侍などオールドゲームでスコアを出したいです。

3位　M?Y（福島県）330P
●ハイスコアが取れると思わなかったけど、実力が発揮できてよかった。いまは受験中なので、終わったらまた出したいと思います。

次点　おもむろ（東京都）315P

今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

KOF'95（エディット・京、ハイデルン、クラーク）

まずランクはLEVEL2のEASYぐらいがいいと思う。1だと弱すぎるし、レベルを上げすぎると強くなるから。攻略法としては、CPUはカウンター攻撃によく当たるので、それをキャンセルして必殺技につなげる。

パーフェクトを取りのがした場合は、相手の体力を極限まで減らし、時間ギリギリまで稼いでから負ける。そして次のキャラでパーフェクトを取るようにする。

●ボクサーカズヤ・愛知県

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣（覇王丸・羅刹）

防御崩しで稼ぐ。一人目に出た幻十郎は、防御崩しでパーフェクト×2とドローを狙って稼ぐ。一応、最終戦までねばり通して稼ぐのがコツ。一部のキャラ（骸羅、リムルル等）には足払いor剛破でダウンさせ、起き上がりに防御崩しから再び足払いor剛破でダウンさせてはめる。コマンド投げを持っているキャラには注意する。

●M、Y-剣魂・千葉県

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣（牙神幻十郎・羅刹）

防御崩しがノーダメージで5千点なのでコレを使いまくるってカンジー。そして絶対パーフェクト取らなきゃダメーみたいなー。相手は赤ゲージになると結構反撃してくるので超バッドー。だから赤ゲージになったら素早く倒すってとこかナー（以上、コギャル風）。

●部長アキヤマ・東京都

KOF'94（中国チーム）

攻略法というか、とりあえず、ネオジオフリークに載っている点数を越そうと思うことが大事。そうやっていると『あっなるほど、こうすれば点数が稼げるぞ』という道がひらける。ちなみに僕はアテナのフェニックスボム（ケツ）で点数を稼ぎました（800点であまり減らない）。

●鈴木真矢・秋田県

餓狼伝説3（望月双角）

なんつーか、鬼門陣でさっくり倒す。得点の割りにダメージが多いので効率は悪いが、ガマンする。超必や潜在も決めたいが、性能が悪いので出せば出すほど暗い気分になってしまう。避け攻撃はグー。

●松原双角団々長・東京都

今月から『斬紅郎無双剣』が初登場しましたが、なんといってもM、Y-剣魂さんのやり込みぶりにつきる。ワンタイトルをここまでやり込む根性、参りました。こうなったら目指すは全キャラ修羅・羅刹ハイスコアか? 一人目牙幻の防御崩し稼ぎ強し!!

それから部長! そのコギャル言葉はやめれ〜みたいな。

KOFの稼ぎはまだまだ申請されていますが、それ以外のタイトルに劇的な変化はありませんでした。『ソニック3』あたりが穴だと思うが…。

俺の!! フリーク読者が考えた 裏技・得意技コーナー

右京昇天（斬紅郎無双剣）

右京VS骸羅（剣聖がい）で、右京を画面端に位置させ、骸羅はギリギリ届く間合いから剣舞を出す。ヒットすると、右京がゆっくりと画面上方に上昇していく（食らい判定あり）。そこを攻撃すると元に戻るが、放っておくと画面外に消えて、ゲームが進まなくなってしまう。

●ジョー・ヒムカシ（愛知県）　ほか多数

編：さっそくJKと試したところ、かなり大爆笑な状態になってしまった。ズームアウトしながら消えていく右京…。合掌! ちなみにJKは『骸羅が2P時限定ピータン』という意味不明の言葉を残して去っていった。

連続飛燕斬（リアルバウト餓狼伝説）

飛燕斬を自分の真上くらいの高い所で当て、↓+Bを出さずにもう一度飛燕斬を出すとヒットする。双角の幻夢陣がやりやすい。

●ネオジをくれ（大阪府）

編：う〜ん。やり込んだ人にはかなり有名になってしまった連続技ですが、一応載せときます。ちなみに、双角よりビリーの方がスゴいことになる（今月の餓狼のキム連続技ページ参照）。鷹Pは飛燕斬の繰り返しで気絶まで持っていって喜んでた。要練習。

双角新境地対空（リアルバウト餓狼伝説）

ジャンプ攻撃が下に強くないキャラ（ギースなど）に有効な、双角の新対空を発見。相手が跳んだらA、B、Cのコンビネーションを超速攻で入力するのだ。A、Bは空振り（速くてほとんど見えないが）、Cがヒットする。しかも奥ラインに飛ばすオマケつきだ。最強! 使える!

●松原双角団々長（東京都）

編：これまたJKと試したところ（俺もJKも双角使い）、まぁジャンプ攻撃の弱いキャラには使えるかなぁ…。という程度。地上のレバー前+A、B、C（A、B空振り）は好きなんだけどね。ダウンするし。吹っ飛ぶし。いける。

※ハイスコアを3カ月間キープしたプレイヤーは、誌上でスコアネームを発表するとともに、粗品を進呈いたします（初回1タイトル分）。

▶クラブ・ハウスコア

龍虎の拳 2

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ジョン・クローリー	石井悟・神奈川県	3, 042, 860	ALL
ユリ・サカザキ	石井悟・神奈川県	2, 256, 860	ALL
如月影二	石井悟・神奈川県	2, 193, 480	ALL
キング	キング命！・広島県	2, 052, 080	ALL
リョウ・サカザキ	アナ帝・東京都	1, 910, 710	ALL

ワールドヒーローズパーフェクト

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ネオーディオ	キャラ勝ち君・岐阜県	15, 712, 000	ALL
ジャンヌ	下僕・京都府	11, 486, 200	ALL
J・カーン	ワイゾウ・奈良県	10, 504, 500	10人目
風魔小太郎	ワイゾウ・奈良県	9, 499, 300	ALL
ドラゴン	KAMECK・東京都	7, 508, 800	最終面
服部半蔵	へぼスコア・東京都	42, 368, 400	チビキャラALL

真サムライスピリッツ

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
服部半蔵	聖フェアリオン・愛知県	613, 630	13人目 最終戦
ガルフォード	忍者くん・埼玉県	582, 230	ALL
橘右京	M, Y—剣魂・千葉県	344, 110	13人目
柳生十兵衛	M, Y—剣魂・千葉県	341, 350	13人目
ナコルル	真本八幡ナコルル・千葉県	303, 470	13人目
覇王丸	おやG・茨城県	301, 320	ALL
牙神幻十郎	貧乏・東京都	292, 040	ALL
アースクエイク	M, Y—剣魂・千葉県	290, 470	11人目
ナインハルト・ズィーガー	未来飛行・島根県	278, 720	12人目
花風院和狆	幻庵ラブリー・長野県	250, 670	13人目

パルスター

プレイヤー	スコア	備考
けんぺん	1, 073, 100	ALL

ソニックウィングス 3

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ブラスターキートン	石井悟	2, 727, 000	ALL

ソニックウィングス 2

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
AV 8 ハリアーII	プリズムハート・千葉県	1, 976, 000	2周目 10面
YF－23	ワイゾウ・奈良県	1, 146, 700	12面

パズルボブル

プレイヤー	スコア	備考
ぽん・東京都	30, 478, 550	ALL

ビューポイント

プレイヤー	スコア	備考
AC01	2, 850, 550	ALL

超人学園ゴウカイザー

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
紫紅京介	部長アキヤマ・東京都	733, 700	11人目
不動丸	部長アキヤマ・東京都	729, 600	12人目
ブライダー	真本八幡ナコルル・千葉県	468, 700	11人目

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
リムルル(修羅)	M, Y－剣魂・千葉県	3, 192, 500	ALL
牙神幻十郎（修羅）	M, Y－剣魂・千葉県	2, 849, 900	ALL
ナコルル（修羅）	M, Y－剣魂・千葉県	2, 815, 900	ALL
ガルフォード（修羅）	M, Y－剣魂・千葉県	2, 735, 500	ALL
服部半蔵（修羅）	M, Y－剣魂・千葉県	2, 613, 600	ALL
首斬り破沙羅（修羅）	M, Y－剣魂・千葉県	2, 586, 000	ALL
花風院骸羅（羅刹）	メハマン・東京都	2, 550, 500	ALL
牙神幻十郎（羅刹）	部長アキヤマ・東京都	2, 282, 600	ALL
ナコルル（羅刹）	SM・千葉県	2, 169, 500	12人目
緋雨閑丸（修羅）	M, Y－剣魂・千葉県	2, 100, 400	ALL
天草四郎時貞（修羅）	M, Y－剣魂・千葉県	2, 044, 800	ALL
覇王丸（羅刹）	M, Y－剣魂・千葉県	2, 024, 800	ALL

K・O・F'95

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
チームプレイ(ライバルチーム)	部長アキヤマ・東京都	610, 190	ALL
チームエディット(京・ハイデルン・クラーク)	ボクサーカズヤ・愛知県	7, 075, 50	ALL
シングルプレイ（京）	部長アキヤマ・東京都	5, 11, 660	ALL
シングルオール（京）	鈴木真矢・秋田県	1, 345, 480	ALL

K・O・F'94

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
イタリアチーム	Y・K・千葉県	584, 460	ALL
アメリカチーム	得点王正道B・埼玉県	583, 530	ALL
ブラジルチーム	M, Y－剣魂・千葉県	529, 490	ALL
日本チーム	ワイゾウ・奈良県	512, 190	ALL
イギリスチーム	赤もち・滋賀県	500, 320	最終面
メキシコチーム	M, Y－剣魂・千葉県	478, 180	ALL
中国チーム	鈴木真矢・秋田県	470, 710	ALL
韓国チーム	M, Y－剣魂・千葉県	469, 410	ALL

餓狼伝説 3

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
テリー・ボガード	TKS・兵庫県	2, 165, 000	ALL
秦崇雷	M, Y－剣魂・千葉県	2, 145, 400	ALL
山崎竜二	ネコちゃん大佐・広島県	1, 838, 400	ALL
ブルー・マリー	MLB・愛知県	1, 745, 700	ALL
秦崇秀	ボン・東京都	1, 681, 200	ALL
ギース・ハワード	ART－北男・北海道	1, 653, 100	ALL
アンディ・ボガード	松原双角団々長・東京都	1, 650, 900	ALL
ジョー・ヒガシ	とるこ・新潟県	1, 639, 300	ALL
望月双角	松原双角団々長・東京都	1, 611, 800	ALL
フランコ・バッシュ	明大前ハヤテ・東京都	1, 602, 400	ALL
不知火舞	ヘラ作・東京都	1, 601, 000	ALL
ボブ・ウィルソン	のびいち・兵庫県	1, 510, 600	ALL
ホンフゥ	ポチ・東京都	1, 482, 200	ALL

ギャラクシーファイト

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ロルフ	青い疾風・東京都	1, 892, 700	ALL
ジュリ	おもむろ・東京都	1, 656, 300	ALL
ルーミ	J's・神奈川県	1, 406, 000	ALL

ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数集計とします（クリアしなくても可）。当然、乱入は無効。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEO CD（CDZ）のどれでもOKさ！

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください（記入もれがある場合、そのスコアが無効になることがあります）。

①ゲームタイトル
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数（何人目で負けたか）
⑥あなたの攻略法&スコア稼ぎのコツ
⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にある写真、またはVTRを同封してください。また、ゲーム名の下に＊印があるものは、対戦時のスコアが残ってしまうなどの理由により、VTRのみ集計いたします。

●ゲームランクは不問です。（稼げるランクを探してね）

●次のゲームを対象とさせていただきますが、現在申請数にかなりかたよりが見られますので、極端に申請が少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があることをあらかじめお断りしておきます。

①龍虎の拳2＊
②餓狼伝説3
③リアルバウト餓狼伝説＊
④真サムライスピリッツ＊
⑤サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣＊
⑥K・O・F'94＊
⑦K・O・F'95＊
⑧ワールドヒーローズパーフェクト＊
⑨ギャラクシーファイト
⑩天外魔境真伝＊
⑪ビューポイント
⑫ソニックウィングス3＊
⑬パルスター＊

●スコア集計、裏技、得意技ともに、必要事項を明記のうえ、左記宛先まで。

〒112 東京都文京区水道2-13-2-201
㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブハウスコア」または「裏技&得意技」まで

※ポイントはスコアの順位に応じて、編集部で集計しています。

初心者向け 格ゲー講座

その② 跳び込み攻撃対処法　講師：モリスケ

ちわ！　1ヵ月ぶりのモリスケです。前回の題材だったキャンセルですが、あとで考えてみると初心者には難しかったような気もします。すまん。今回は技術的なものではなく、知識的なものでいこうと思う。ほんでもって、テーマは「跳び込みに対する対処法」でいってみよう。

初心者の大敵！跳び込み攻撃!!

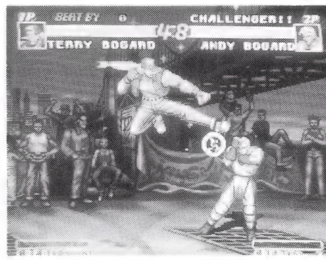
格闘ゲームでは相手の跳び込みを返したり、ガードできないと、そこから連続技をもらってしまい大ダメージにつながる場合が多いよね。これらを防ぐために、色々な対処法を説明していこう。

まず最初は基本であるガードから説明しよう。相手の跳び込みはほとんどの場合レバーを後ろ方向に入れての立ちガードをすることにより、ガードできる。レバー左下のしゃがみガードではモロに食らってしまうので、必ず立ちガードすること。

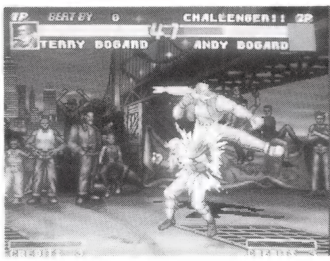
裏回り攻撃とはなんぞや？

ただし、跳び込みは立ちガードしていれば必ずガードできる…というわけではない。本誌では「裏回り」、某誌では「めくり」などと称されている跳び込み方をされると、普通に立ちガードしているだけでは、ものの見事にガードを崩されてしまう。相手に裏回りされてしまった場合のガード方向は、レバーを後ろに入れるのではなく、逆である前方向（慣れるまではこれが難しい）に入れることによってガードすることができる。

普通の跳び込みと裏回り攻撃との見分け方だが、普通の跳び込みは自分の体より前方と考え、裏回り攻撃は自分のキャラの後頭部あたりを攻撃された時と考えよう。例として写真を載せたので、じっくり見てくれい。



この跳び込みは通常ガードで！



この辺はガード方向が逆に

ただし、このように分かりやすいキャラもいれば、非常に見極めづらい跳び込み方をするキャラもいるので、ガードするのも一苦労。とはいえ、見極めづらい跳び込み攻撃を持っているキャラは、ゲームにもよるが数の少ない場合が多いので、その場合は自分なりにガード方向を工夫してみよう。

必殺技対空で華麗に迎撃だ！

次に、必殺技を使って迎撃する方法を説明しよう。使用する必殺技は、コマンドを入力して技が出た瞬間に無敵時間があるものに限られる。ただし、無敵時間はないが判定が非常に強い技は、対空技として使われる場合もある。

K・O・F'95を例にあげて説明すると、無敵時間がある必殺技は京・庵の鬼焼き、テリーのパワーダンク、ジョーのタイガーキックなど。これらの技を相手が跳び込んできた時に出せば、見事に迎撃することができる（必殺技コマンドがいつでも出せるのが絶対条件だが…）。

ただし、無敵時間が短い技（技が出た瞬間しか無敵でいられる時間がない技）の場合は、相手の跳び込みをある程度引きつけてから出さないと、相討ちになってしまったり潰されてしまうことになる。

無敵時間の短い技で代表的なものは不知火舞の飛翔龍炎陣やキムの飛燕斬で、この手の技はしっかりと引きつけて出すようにしていこう。


引きつけが甘いと…


あえなく相討ちになる

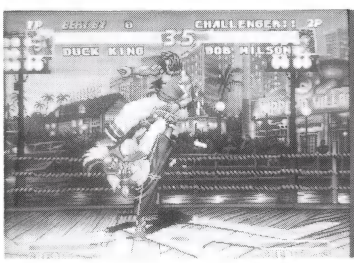
ちょっと特殊な迎撃技で撃ち落とせ！

次に通常技を使用して迎撃する方法を説明していこう。

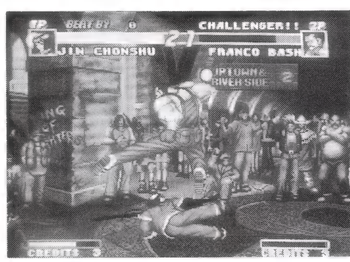
使用する通常技は大きく2つに分けることができる。一つは攻撃の判定が上方にある技、もう一つは足払い系の技。

判定が上方にある技は、早めに出して置いておく感じで使うのが基本。また足払い系の技は自分の姿勢が低くなるものに限られる（高いと攻撃が当たっちゃうからね）。

リアルバウト餓狼伝説のキャラを例にあげると、判定が上にある技は、ダックの近距離C攻撃や、山崎の遠近距離C攻撃。足払い系はホンフゥや秦兄弟の足払いなどがある。



上方に強い技なら迎撃可能



この足払いなら対空技になる

通常技対空はキャラごとに異なるので、使用するキャラごとに自分で探して欲しい。

次に少々特殊だが、相手が跳んできたのを見てから、こちらも跳んで迎撃する方法を説明しよう。

使用する技は出るのが早い技に限られ、跳んだ瞬間に出すことにより相手を迎撃する。代表的なものとしてはサムライスピリッツシリーズの半蔵、ガルフォードのジャンプ中斬りがそれ。

基本的にはこれまでに説明した戦法で、ほとんどの跳び込みには充分対応できるだろう。これらを頭に入れて相手の跳び込みに素早く対応できるようになろう！

最後に、このコーナーでは質問等募集してます。何でもいいから送ってくれい。できる限り答えるよん。

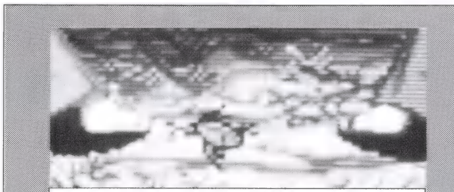
では、がんばって修行にはげんでくれい！

ワンポイントキャラクターレッスン 第1回

牙神幻十郎のカエル

今月からはじまったネオジオキャラに関連の深いテーマにスポットを当てて紹介する「ワンポイントキャラクターレッスン」！

記念すべき第1回は、幻十郎のお供（？）として有名なカエル君がテーマだ!!



名称：不明
出演作品：真サムライスピリッツ
体長：10〜15cm（推定）
体色：茶系
分類：カエル目（無尾目）科は不明
備考：牙神幻十郎の挑発ポーズおよびエンディングに登場。体長、体色から推測するに、ヒキガエルがモデルか？　幻十郎の相棒というのが定説？
（編集部調べ）

牙神幻十郎とカエル君 その微妙な関係

『真サムライ』より新キャラとして登場した幻十郎。そして、つねに彼のそばで闘いを見守る（？）カエル君。元ネタは花札の〝雨〟の札の中でピョンピョン跳ねてるアレと思われる。『真サムライ』幻十郎のエンディングを見た感じでは、どうやら幻十郎公認の相棒のようだネ。

『斬紅郎無双剣』では残念ながら登場しなかったが、新作『武士道烈伝（RPG）』では登場の予定。

知られざるカエルの実態

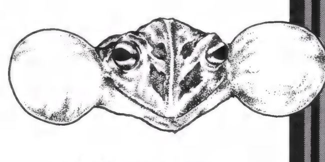
カエル目（無尾目（むびもく））はご存じの通り両生類に分類され、全世界で約3千500種が生息する。これは陸上の脊椎動物の中でも3番目に多く、寒いとこではツンドラ地帯から、暖かいところでは南米、また3千メートルを越す高山まで、あらゆる環境に適応している。スゴイね。

もともと両生類は陸上生活をはじめた最初の脊椎動物なのだが、その生活様式は環境に合わせてさまざまに進化していて、古代から生き続けている生物というイメージは少ない。カエルってば新しい生き物なんだネ♡（ホントか?!）

カエルお得情報 鳴き声のしくみ

カエルの特徴として、その鳴き声を挙げることができる。

カエルの鳴き声も基本的には声帯を使って鳴らすわけだが、大きな鳴き声を出すために、〝鳴嚢（めいのう）〟と呼ばれる薄い膜でできた袋をふくらませ、声を響かせる。鳴嚢には体の外側にある外鳴嚢と、体の中にある内鳴嚢があり、種類によって違う。カエルの下あごの奥には鳴嚢に空気を送る穴があり、その空気で鳴嚢をふくらませて声を反響させる。なお、メスは鳴嚢を持たないのさ。



▲トノサマガエル（アカガエル科）の外鳴嚢

カエルは本当に水辺の生き物か!?

日本人にも馴染みの深いカエル。その一般的なイメージは『カエル＝水辺』というものだが、日本のカエルはそのイメージと少々異なる生活を送っている（場合が多い）。

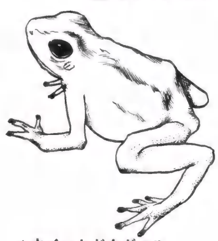
そもそも一生のほとんどを水中で過ごすのは、アフリカに生息するツメガエル（アフリカツメガエル）や南アメリカに生息するピパ（コモリガエル）などごく少数派で、これらのカエルは外見も水中生活に適した姿をしている。そういった特殊な例をのぞけば、多くのカエルは、水辺を危険回避の手段にして、危険が迫ると水中に逃げる（トノサマガエル等）。もしくは産卵期に一時的に水辺で過ごし、産卵が終わると森や草むらに帰っていく（ニホンヒキガエル、ニホンアマガエル等）、といった程度にすぎない（オタマジャクシは別だけどね）。



▲ニホンヒキガエル（ヒキガエル科）

カエルの分泌物 その意外な事実？

また、カエル（両生類）には皮膚に多くの分泌線（ぶんぴつせん）があり、程度の差こそあれ、そこから有毒な物質を分泌する。強い毒性を持つ種は、自分が危険であることを外敵に誇示するために極彩色（警告色）をしている。毒性の強いカエルとして、中央アメリカ、南アメリカに分布するヤドクガエル科が代表的である。



▲キイロヤドクガエル（ヤドクガエル科）

日本の代表的なカエル

名称	体長	分布
カジカガエル	約4〜7cm	本州、四国、九州の山間部
シュレーゲルアオガエル	約4〜5cm	本州、四国、九州
ツチガエル	約4〜5.5cm	北海道と琉球諸島を除く日本全域
トウキョウダルマガエル	約8cm	関東、仙台、新潟の平野部
トノサマガエル	約8cm	本州、四国、九州
ニホンアカガエル	約5〜6cm	本州、四国、九州の山沿い
ニホンアマガエル	約3.5〜4cm	琉球諸島を除く日本全域
モリアオガエル	約7cm	本州（北日本を中心とする）

原典



牙神幻十郎

生年月日：1760年6月9日（宝暦10年）
年　齢：29歳
身　長：6尺（約182cm）
体　重：22貫（約83kg）
血液型：AB型
出身地：山城の国
流　派：古陰　一刀流
武　器：銘刀・梅鶯毒（ばいおうどく）

ストーリー

幻十郎は宝暦10年、京で生まれた。母親と二人で暮らしており、父親の顔は知らなかったし、幻十郎は知ろうとも思わなかった。幻十郎の父について母親は、「城の殿様」といったり、また「ただの人殺し」といったりしていた（真偽のほどは不明）。

ある日、母親と見知らぬ浪人との情事を目撃した幻十郎は殺意を覚え、その浪人を、続いて母親を斬り殺した（背中の傷は、その時母親につけられたもの）…。

その後、花諷院和狆のもとで覇王丸とともに修行をするが、罪もない人間を殺したことで、ほどなく破門される。

現在は、気が向いた時だけ、殺しを請け負いながら放浪中。巨額の報酬を代償として、遊廓通いが趣味ともいわれるが、男色家との説もある。

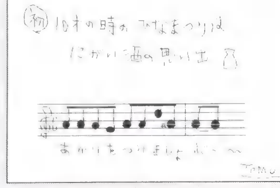
※プロフィール、ストーリーは『真サムライ』のもの。

第6回

TOMO

宮内知美の満月がコワい…





TOMOがMACで描いたイラスト

甘〜いハートを包むラッピングにも気づいてね♡

今から約一ヶ月前、世の中はバレンタインの真最中。お菓子会社の戦略と思われるこのイベントに、毎年私も、まんまとハマッてる。スゴクカワイイラッピングに包まれたチョコは、まさに女のコの天使として飛び回ってる。

この時期ってホントお金使うんだよね、女のコは。男のコには意味のない(?)ラッピングなんて、高い、高い。リボンだって何メートルあれば足りるかしら? なんて考えて(1メートルで400円とか)ホント大変なんだってば。

で、あっけなく開けられてゴミ箱いき。1時間かけたのにぃ、なんてよくある話。これを読む頃にはバレンタインは終わってるけど、来年からはラッピングへの思いも気づいてあげてね。

バレンタインへの野望 時間と意気込みは人一倍

そう、そう、それで私もバレンタインに向けての野望を込めて(どんな?)友達と大手デパートへ買い物へいってきました。今年も手作りでがんばろうと、2人で意気込みを語り合い、ラッピングも迷いまくって買い物だけで3時間。3時間だよ、作る前からくたくたただっちゅうの。

目指すは、〝チョコレートケーキ・デビルスフード風〟。簡単にいえば、チョコのカップケーキ。ちなみに昨年は、パンプキンパイ。これはホントにうまかった。それもそのハズ、夜中の2時までかかったんだもん。時間かければ誰でもうまい? そんなコトない、作る人がいい?(誰かとめて!)。

おしゃべりも準備の内? 女のコって最高だね!

まっ、そんな感じでスタートしたのですよ。まずは、一休み。えっ? 私達にとっては当たり前。だってみんな気力ないもん。やる気だけはいっぱいあっても、体がついていかない。しかも休憩は続く。TVなんて見ちゃう。雑誌も読んじゃう。おしゃべりって楽しい。女のコって最高。

あーあ、なんかダルイねぇ。私達はちっとも進まない。それが大好きな人のためでも、それがカワイイ自分のためでも、全然状況は変わらない。

始めるととまらない お菓子作りは女の戦い!?

夕方とはいえない時間に、ダルダルの気分で手を動かしだした。

でもさ、お菓子作りってやりだすと楽しい。焼いてる時なんてドキドキしちゃう。いつもらしからぬマメさで、オーブンレンジをのぞいちゃう。ちょっとずつ色づく姿にホレボレしちゃう。

うーん、だいたいさ、初めてのチャレンジには失敗はつきものなのよ。計算どうり次回にチャレンジ。うん、今度はいい感じ。こんなコトを何度もくり返し、私達の戦いもピークにかかる。時計なんて見ちゃダメ、だって気が重くなるから。

じゃんけん大会でできのイイケーキをGET

さて、さて、できあがったケーキを見つめつつ、ちょっとつまみぐい。うまいっ! 私達ってもしかして天才なんじゃない? なんておたがいでほめ合い(よくあるコト)いよいよ、恒例のじゃんけん大会。

なんでかな? って思う? それはね、形のいいの取り合いじゃんけん。だってここまでがんばったのに、〝いいよどれでも〟なんていってたら、ホントどうでもいいのが残っちゃう。遠慮なんて知らないよ、私達は3回勝負で戦う。いいの女のコってスゴイよ。いいの2コGET。まっ、こんなもんでしょ人生は。

女のコに生まれてよかった 苦労のウラには楽しみがある

ゴミ箱にいっちゃうかもしれないラッピングをして、〝来年からは、もう買おうかぁ〟なんて気弱なコトをいって幕を閉じた。

渡す時はこんな苦労絶対伝わってないんだと思うとツライけど、やっぱり女のコに生まれてよかったと思う、今日この頃でした。

〈近況〉

- 「とんねるずのみなさんのおかげです」(CX) 学園コントにレギュラーで出演
- 撮影会 3月17日 問合せ先 03-3401-7731 天創
- イメージビデオ「ファイナルビューティ」3月26日発売(竹書房)
- フォトCD「L・I・V・E!」絶賛発売中(日本コダック)
- Vシネマ「カメレオン」絶賛発売中(徳間ジャパン)
- 宮内知美情報ダイヤル (03-3322-0099)



大阪ABCにて。収録前

〈プロフィール〉
生年月日：1975年1月24日
出身地：神奈川県横浜市
血液型：A型
身長：160cm
サイズ：B83・W58・H83
テレビ・写真集などで活躍中。
かつてSFC餓狼伝説2のCFに不知火舞役で出演。

読者通信欄

ようこそ！ パオパオカフェへ

ネオジオフリークに対するみなさんのご意見や、ご要望、それから日常のできごとなど、気さくなおたよりを紹介する「パンチ！パンチ！」。

最近はあまり軽くないおたよりも多いが（苦笑）、とにかくがんばってま〜す!!

パンチ！パンチ！

某誌の読者ページがNFの情報の遅さを指摘

私はネオジオフリークを買いはじめたばかりですが（それまでは別の雑誌を買っていました）、あるゲーム雑誌の読者ページに、こういう投稿がありました。

『ネオジオフリークはSNK公認のオフィシャル情報誌なのに、ア○キーのファ○通より情報が遅い！』

その時は気にもとめなかったんですが、今になって思い出しました。

私は週刊誌と月刊誌の差だと思うのですが…。

でもSNK公認なんだから、他の雑誌より早く情報を出して欲しいです。

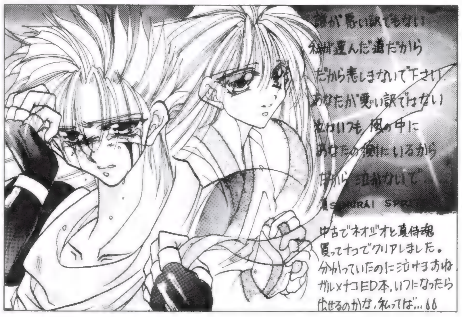
●PN／神沢雷覇（新潟県）

編：何の情報が遅いと書かれたのかはよく分かりませんが、一応説明します。まずMVSの発売日ですが、SNKの場合発売する3〜5日くらい前でないとはっきりしないので、月刊誌ではいくらタイミングがよくても、週刊誌のスピードには勝てません。また新作情報＆攻略については、KOF'95は発売日の1ヵ月前にロムがきたので他誌と比べても遅くはなかったと思いますが、斬紅郎無双剣、リアルバウトに関しては、発売日が月末でロムがきたのも遅かったため、翌月の9日売り号には間に合わず、翌々月の9日売り号にまわってしまいました。ですからNF編集部としては、今後はSNKにゲームの発売日をNFの発売日に合わせてもらったり、またロムも事前に入手できるよう手配してもらうなどしていかないといけませんね。また、ボスキャラ使用コマンドなどの裏技情報などは、他誌と比べてそれほど遅くないと思います。例えば、



●PN／あげたトウフ（大阪府）

かなり気合いの入ったトーンけずり！ う〜ん、馬の鞍と交換してもいいぜ。ぬぅわんちて♡



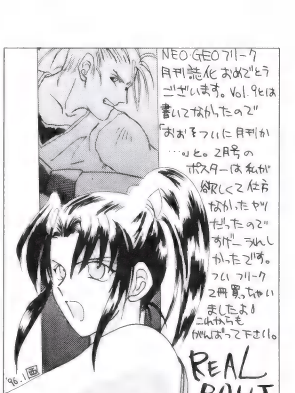
●PN／唯鷹雄（福島県）

いまだに反響の多い例のED。どのキャラのEDも味があるよね。王虎とか、王虎とか… 王虎とか。



●PN／椿蘭丸（北海道）

ぼん兄弟には連続技が入らないとJKが嘆いておりました。もしや最強!? 下Pぷちぷちぷち♡



●PN／うどん西（千葉県）

ううっ。ありがたいのう。あとは旅行用に1冊、オフロ用、寝る用、接待用…。なんちて〜♡



●PN／浦野原魅由紀（埼玉県）

祝!! 復活のダック＆Pちゃん。修羅騎士鷹Pちゃん。ピータン。つまんね〜！ ひゃぱッ！

パオパオ賞



●PN／岸原誠（宮城県）

ファミレス店員のコスプレをする草薙京くん。「ご注文は？」「あんた!!」ってか。うそ〜ん♡

リアルバウトのギースの最終奥義「デッドリーレイブ」などのコマンド&技解説などは、他誌と比べても早かったのではないでしょうか。ネオジオ専門誌ということで、量的なことでいえば他誌はまったく問題にならないでしょうし、それに攻略記事の質に関しても、明らかにNFの記事を参考にして書いていると思われる雑誌もあるくらいですからね(出版社対抗ネオジオ格ゲー大会でも、3回出場して優勝2回に、準優勝1回と、その実力は実証済み)。質の高い攻略記事を早く読みたいという方には、NFが一番だと思いますが。いかがでしょうか? まぁ、誌名をあげての誹謗や中傷が本当にあったのなら、NF編集部としても、黙って見過ごすわけにはいきませんので、そのような記事を見た読者の方は、ぜひご連絡ください。とにかく読者のみなさんにご迷惑をかけないよう、がんばって最新情報をお届けしていきますので、今後ともよろしくお願いします。だいぶ長くなってしまいましたね。ふーう。ちょっと疲れたなぁ(笑)。 (片桐)

KOF'96に希望するテムジンの復活!!

今思えば『龍虎の拳2』のテムジンは、男の野望だ!!

それは、あの技「蒙古雷撃弾」(キ○肉バスター)である!!

あの技のおかげで、全国のスケベなやからは、ユリちゃんやキング様の大股開き…いや、もとい、開脚をおがむことができたのだ。

だからもし、KOF'96にテムジンが出るならば、アテナちゃんや舞ちゃんの開脚うお〜っ、舞ちゃんのも…!!には、たまらないものがありますなぁ…。

全国のスケベな男たちよ、KOF'96では、ぜひテムジン復活を願おう!!

SNK様、ダメ〜?

●PN／嵐を呼ぶ男(愛知県)

編：KOFシリーズは、また今年の夏頃に『'96』として出るでしょうけど(現在開発中の模様)、テムジンさんの出演はどうでしょうかねぇ? ちょっと厳しいのではないかしらん、という気がします。はい。それにしても動機がちょっと…というかすんごく、ふ・じゅ・ん(笑)。小学生の読者の方もいるのだから、もう少し自粛気味の意見を求むぞー。っていっても、選んだのは私ダス! (稲葉)

通信販売をしていてとても困ること…

以前、私たちのサークルの同人誌をネオジオフリークの誌上で紹介していただいたのですが、実は申し込みの手紙の中に困ったものがたくさんありました。

例えば、80円切手を同封せずに「通販のやり方が分かりません。為替って何ですか?教えてください」とか(切手はこちらが負担し、返事をお書きしました)、指定の金額以上の為替や切手を同封して「おつりをだくさい」という人、本やグッズを買ってくれたのですが、代わりにキャラクターを指定し、それを「○バージョンで描いて送ってください」という人、80円切手を何枚も送ってきて、「特に用はないけど定期的に手紙をください」という人、データクラブか何かと勘違いしている人…、全部が全部そういう人だったというわけではありませんが、とても困っています(実は今もまだ続いています)。

こういう問題はサークルごとに解決しなければいけないのかもしれませんが、こういう思いをしているは私たちだけではないと思うのです。ですから、できればもう一度スペースをとって、通販に関する注意書きのようなものを載せて欲しいのです。

どうかよろしくお願いします。

●PN／あるサークル(神奈川県)

編：このお手紙はお名前とサークル名が明記されていましたが、編集部の判断で匿名とさせていただきました。さて同人誌の通販に関する注意書きは、Vol.1とVol.8のパオパオカフェの中で2度紹介しています。次回また改めて紹介しようと思いますが、通販を利用する場合、最低限のマナーは守るようにしてください。

それから文通コーナーに掲載された方からも、いたずらの手紙を受け取ったという話を聞きました。非常に残念なことです。迷惑になるかどうか、相手の身になり、よく考えてから行動するようにしてください。

編集部からもお願いしますね♡ (稲葉)

クセになる4コマSP

一発芸



3コマ目の破沙羅を見て『志村○んの白鳥』を連想した人は… いねぇか。幻十郎なんか!

怒ってばかりで… ヤギ一匹助けられなかったくせに! ナニいってんだ俺?

●PN／ジェスティーヌ・坂本(埼玉県)

宿命のライバル



この場合、炎で文字が書けない時は、バッテンでいいんでしょうか? なんなんだ俺?

ちなみに京パパ、かなりひとごと。いえる。つーワケで★天晴賞… ちがうぅ〜!!

●PN／ジェスティーヌ・坂本(埼玉県)



●PN／さがみ豊香(愛知県)

なんか破沙羅って人気あるみたいね。あの声か? あの声が人気の秘密なんかぁ〜!? どうしる?



●PN／景徳鎮(埼玉県)

うおぉ〜!! マリーじゃあぁ!! コマンドサンボ! ばっきゅう〜ん♡ マエダサーン。意味不明。



●PN／夏樹千尋(千葉県)

リムルルってしゃべりまくりだよね(ゲーム中)。真侍の牙幻と双璧をなしてますな。えへへ…♡



●PN／月光舎花留(宮城県)

禁煙マークのライダースに人気集中のビリー。しかも激強い。なめんな〜!! ふぁいや〜!! イカス。

Q&A

NEO・GEOは何ビットのゲームマシンなのでしょうか？ それと、NEO・GEO（カートリッジの方）本体は最大330Mの容量までなら対応していたはずですが、『リアルバウト餓狼伝説』や『神凰拳』は、それ以上の346Mや338Mという容量になっているのは、どういうことなのでしょうか？ 教えてください。

●PN／アドンとサムソン（福井県）

NEO・GEOは16ビットマシンです。それと最大容量のことですが、編集部内でも「謎だぁ」ということで、以前から話題にのぼっていたもののーつでした。

早速、SNKの広報に問い合わせてみたのですが、「その件に関してはお答え応えできません」との素気ない返事。それにもめげず「教えてくださいよー」と何度も聞いてはみたのですが、やはり教えてもらえませんでした。

どうやらこの謎は、SNKのトップシークレットに属するもののようなのです…。

そこで各方面に手をまわしてみたところ、ある業界関係者から「NEO・GEOの最大容量は、本当は330Mよりも上で、MAX330Mというのはダミーでは？」という意見を聞き込みました。

まあ、未確認情報なので正しいかどうかは分かりませんが、そういえばありそうな気もするなぁ…くらいには思える話です。

今回、かなりあちこちに手を打った割には、どこからも確実な答えが聞けませんでした。本当のことを知りたいよー!! あー、疲れた。

（片桐）

突然なんですが、キム・カッファン氏のお名前の漢字はどのような字なのでしょうか？

気になって夜も…、いえ授業中も眠れません。

●笹川あゆみさん（北海道）

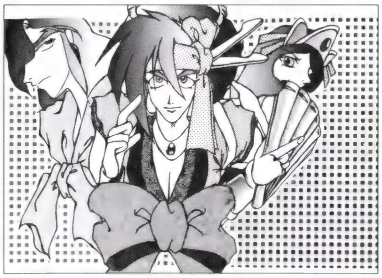
これもSNKに聞いたところ「金甲喚」と書くそうです。読めんなこれは。

（片桐）

読者の移植希望ソフト

タイトル（ジャンル）	メーカー	ポイント	可能性
①天外魔境シリーズ（RPG）	ハドソン	257P	○
②サイコソルジャー（アクション）	SNK	224P	▲
③バーチャファイターシリーズ（格闘アクション）	セガ	209P	△
④怒（アクション）	SNK	134P	▲
⑤アテナ（アクション）	SNK	131P	▲
⑥闘神伝（格闘アクション）	タカラ	125P	△
⑦クイズ迷探偵ネオ&ジオ＊（クイズ）	SNK	110P	×
⑧ぷよぷよシリーズ（パズル）	コンパイル	102P	○
⑨へべれけシリーズ（エトセトラ）	サンソフト	85P	◎
⑩パズルボブル2（パズル）	タイトー	68P	△
⑪ソニックウィングス（シューティング）	ビデオシステム	60P	▲
⑫大戦略シリーズ（シュミレーション）	セガ	36P	○
⑬対戦麻雀ファイナルロマンスR（麻雀）	ビデオシステム	35P	○
⑭恋こいしましょ（花札）	ビスコ	32P	○
⑮シャイニングフォースシリーズ（RPG）	セガ	29P	○

※可能性の印は、◎＝一部発売決定、○＝可能性あり、▲＝苦しい、△＝ほぼ無理、×＝絶望的。判定は編集部の現在の独断的推測に準拠する。
＊印はCDのみの移植希望。



●PN／長渕（福岡県）
カブキは必殺技が派手でよい♡で、ナンジャモンジャ兄弟は誰なんでしょう。なんちて。



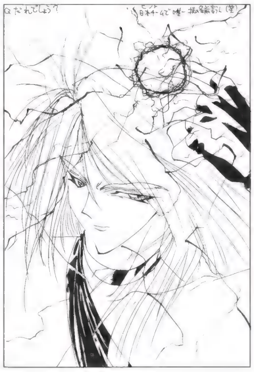
●PN／桐乃彩（青森県）
D. M. S. Hはダブルメガストライクヘッズ。斬紅郎の時はルビ忘れてました。ごめんなさい。



●PN／ゆいざき廉（大阪府）
修羅ナコと羅刹ナコ、君はどっち派かな？ ちなみにオイラはトランス派サ！（←阿呆ゥ）



●PN／門崎涼（広島県）
暗いぃ～逆刃のぉ～…って、それは酒場でんがなぁ～！ わからない人はお父さんに聞いてみれ。



●PN／伊藤真実さん（東京都）
これは誰だ～？ 紅丸サンダー!!ゴメン。俺、壊れているみたいだわ。許してケロ。



●PN／幸風（埼玉県）
悪態をつきながらも見舞いにきてくれる庵…。ええハナシやなぁ。ホントか？ うそ～ん♡



●PN／ミナヅキ（宮城県）
え？ 秀磨って消えたの？ わ～い。と思ったらいるじゃねーの。『勝手に消すな！』（本人談）



●PN／ハワードマサト（大阪府）
ちがわーい！ ビリーはハゲてなんかいないやーい!! フランコは立直。アンディはイーシャンテン。

今月の隣人愛

名も知らぬ隣人に、幸福のもと…すなわち愛を、たっぷりと注ぎ込む慈善的精神に満ちあふれたこの『今月の隣人愛』。

このコーナーには、おかしなネオジオの遊び方（実戦で使えるような裏技はクラブ・ハウスコアの方で募集中）や、耳を疑うようなダジャレネタがうごめいている。

これを読んだあなたは、笑うか、泣くか、はたまた、あまりのばかばかしさに絶望するのか…。

それは読む人の自由。ちん。

部長アキヤマの贈るよく分からないダジャレ集

・**羅刹のガルフォードには、犬がいぬ。**

・**納豆売る**
（ナコルル）

・**SM刑**
（SNK…スミマセン）

・**ワン・フー・スリー**
（ワン・ツー）

・**野球中継**
（柳生十兵衛）

・**今日、サンマ**
（京サマ…ファンの方ズビバゼン）

・**ハイリ、ハイリ、フル、ハイデルン、ハイリ、ハイリ、ハイリ、ハイリ、ホッ、ホッ～**
（ハンバーグのCM。大昔やってた）

●PN／部長アキヤマ（東京都）

編：ふうーっ…。別に熱いもん食べてるわけじゃないんだけどね…。

でもなー、今月から読者ページはコーナーごとに担当者を決めたんだしなぁ、編集長にはがんばれっていわれてるしなぁ、片桐さんは途中で投げ出したりすると、結構バンバン怒りそうだし…。でもなぁ、最初からこれだしなぁ…。

私なんだかこのコーナーの担当を続けていく自信がなくなってしまったぞ！

全然うっそ～ん♡　部長アキヤマさん、また送ってね♡

（稲葉）

KOFの超大作替え歌現在3キャラ分完成!!

今回は友人、知人になかなか好評の替え歌を紹介します。キャンディのメロディーで歌ってください。

1.何度もだぶったって気にしないわ。学ランだってだってだってお気に入り。お魚焼くの大好き。ポエムを書くのも大好き。私は、私は、私は京ちゃん。卒業ができないと、とってもさみしい。こんな時こう言うの夕日に向かって。笑って、笑って、笑って京ちゃん。

2.スタイルなんて気にしないわ。高校なんてキライよ。ね♡京ちゃん、京ちゃん。いわ。赤い髪だってだってだってかわいいもん。死ね死ね言うの大好き。ギターを弾くのも大好き。私は、私は、私はいおりん。暴力を見かけると、とっても悲しい。そんな時こう言うの三日月見つめて。笑って、笑って、笑っていおりん。暴力なんてだめでしょ。ね♡　いおりん、いおりん。

3.極悪だなんて、とんでもない。正義の心が私の信念だ。悪人見つけた時には鳳凰脚で教育。私は、私は、私はキムさん。教育がむくわれないと、とってもさみしい。こんな時こう言うの。朝日を見つめて。笑って、笑って、笑ってキムさん。今日こそ更生させましょ、ね♡　キムさん、キムさん

というわけで、とりあえず3番までですが、現在24人分考えるつもりでいます（もう数人分はアイディアがうかんでます）。みなさん、カラオケで歌ってくださいね。

●PN／卯月茉莉（千葉県）

編：なんだか、抜けた力がよみがえってくるような気分だぞ！　それにしてもよく考えましたねぇ～。あと21人分がんばってください♡　できたらまた送ってね♡　うん？　ルガァとパパは？　まっいいか。とにかく待ってるぞ!!

（稲葉）

ネオジオのネオジオによるフリークのためのことば

私はネオジオを知っている人にしか通用しそうもない言



●PN／砂哉（山梨県）
う～ん、5番のカレ？　覇王丸もイイけど、肉取りなら牙幻先生の三連殺がいいと思うが。どうか？



●PN／神崎しずま（大阪府）
ム！　使えましたか。ご苦労様です。編集部には質問電話がハッキリいってバンバンかかってくる。



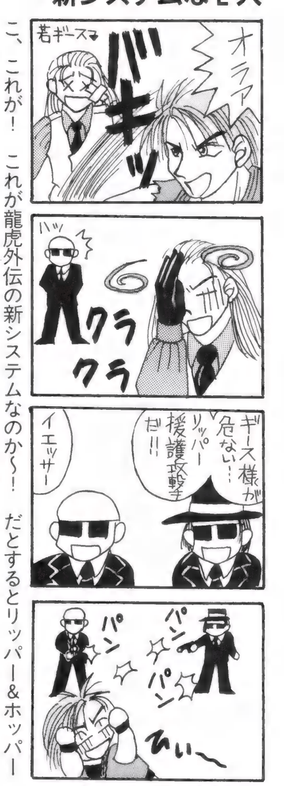
●PN／宇都宮美術学院（栃木県）
例のポスターは結構評判がいいようである。しかもリアルバウトが出てビリーの人気も急上昇っス。



●PN／百目（福岡県）
龍虎外伝には出てこないんだよな。なんでだぁ～!!　なんでホエホエさんなんだぁ～!!　ブビ♡

クセになる4コマSP

新システムな2人



こ、これが！　これが龍虎外伝の新システムなのか～！　だとするとリッパー&ホッパー最強！　水着ギャルにも変身できるし（初代餓狼参照）。でも出ない。どうしる？

●PN／ホッパーFC（岐阜県）

ONLY YOU



うきぃ～!!　なんだこのソープオペラとド○フの大爆笑をあわせたようなノリはあぁ～！　なんなんだ2人の『特製オシャレ割烹着』みたいな格好は～！　でも面白いです。

●PN／ホッパーFC（岐阜県）

葉を作っちゃいました♡

①もーユリちょーアッパー級のっ…

②もォー許せないの武器破壊技！

③ちょー必殺しのびばちみたいにっー！

解説すると、①は「ちょう」のまわりくどいいい方。②は怒っている時に使う。③は燃えているような人に向けていう。

他にも色々あるけど、いえない。

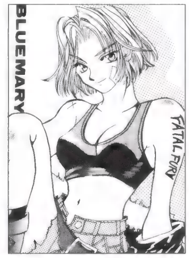
みんなもあしたから使ってみませんかー？

●PN／不知火卍丸（東京都）

編：他にも色々あるけどいえないっていうのは、いったいなんだろうなぁ？ すんごく気になるなぁ…。はて？ というわけで、今度こっそり教えてね♡ （稲葉）



●PN／あおいひな（福井県）
チチ＆ネネだす。『早く神凰拳やらせれ』と、ゆーちがいってました。宇宙警備隊大隊長。それは父。



●PN／マリー使い（茨城県）
プロレス野郎の山ちゃんが、もっと関節技欲しいといってた。『しゃるうぃ〜だぁ〜んす♡』



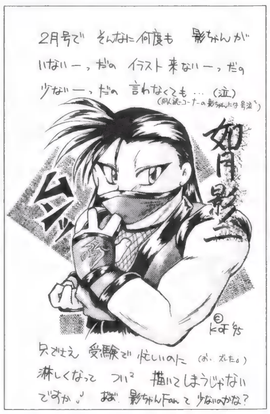
●PN／ユミィ（神奈川県）
ギース様も今回で最後…。今日はここまでにしとうございます。かなり絶命必中。必殺パワー♡



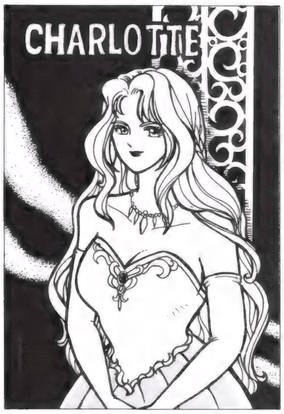
●PN／さんのくん（北海道）
ぎゃふ〜（双角調で）赤んぼ影二！炎キック（立ち弱K）が短いぞ！でも食らい判定小さい。強い。



●PN／わとふあのせ由紀（埼玉県）
マジで謎。ちなみにジョーの新技は『ビキニパンツ・スクリュー』！なんちて。大うそ〜ん♡



●PN／天宮周（福岡県）
またも影二！ 2月号を見た影二ファンの怒りが爆発か？ JKも小躍りしながらピータンを食べれ。



●PN／芹沢京子（広島県）
ズィーガーED版シャルロット♡ 英語読みだとシャーロット。モーニングはマイアミへ。頑張れLJ！

▲愛のてほどき▼

みなさんから寄せられたネオジオ情報が頼みの綱のこのコーナー。どんどん送ってくれい！ それではちょっと懐かしいこのタイトルに関する情報からイッテミヨ〜!!

龍虎乱舞がスローで見れるたのチー裏技

餓狼伝説SPで、まずリョウ・サカザキを使えるようにし、対戦相手（誰でも可）を、虎煌拳をガードさせても死ぬパワーにします。対戦相手にはガードしておいてもらい、リョウで虎煌拳を出したあとすぐに龍虎乱舞を出します。すると虎煌拳で死んだはずの相手に龍虎乱舞が当たるのですが、その時の乱舞が少しスローで見られます。そのあとは何もできなくなりますが…。

●PN／草薙庵（岡山県）

編：分かっているとは思うケド、家庭用でだヨ。（新谷）

残り1秒でギースがストーップ!!

餓狼伝説3で、ギースでプレイしていて、対戦でもCPU戦でも画面が止まってしまう裏技！

まず、ギースの名前を黄色にする（潜在能力）。そして残りタイムが01になった時、ギースの潜在能力を使うのだ。うまくすれば止まるぞ。

●大久昌浩さん（宮城県）

編：リアルバウトの発売に伴って、前作を〝押し入れから引っ張りだし〟ている人が多いと見えるネ。（新谷）

寒い冬にはやっぱり温泉♡

なんと、山形県には「草薙温泉」という温泉がある。草薙父子が裏で火をつけていそうなこの温泉、京サマファンの方はぜひどうぞ。

●PN／ジョー南（山形県）

編：Oh!! しっぶ〜い！ 草薙温泉とは…。調子に乗って、〝草薙まんじゅう〟とか〝草薙最中〟なんていうお土産はどう？ すくすくとな。（新谷）

メーカーへの要望

えーっと、ネオジオランドってSNKさんのゲーセンですよね。コレッて全国にいくつくらいあるのですか？ また、これからもどこかにできる予定はありますか？ よかったら教えてください。

●PN／すだれちさと（広島県）

「ネオジオランド」は今のところ全国に6店舗あり、大阪・江坂に1〜3号店。その他に名古屋店、滝野社店、函館店があります。

次に住所ですが、1号店が「大阪府吹田市江の木町1-39」。2号店が「大阪府吹田市豊津町14-12」。3号店が「大阪府吹田市江の木町3-1」。名古屋店が「愛知県愛知郡長久手町大字長湫字徳佐婦50-1」。滝野社店は「兵庫県加東郡滝野町北野字葉ノ木原462-1」。函館店は「北海道函館市石川町60番地」です。

また、新しくオープンする予定は現時点では未定です。お近くにオープンした際は、ぜひ遊びにきてくださいね。（SNK広報）

SNK様に質問です。『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』に登場する、ガルフォードの武器飛ばし技、「D・M・S・H」と「L・S・T」は何の略ですか？ 教えてください。すんげぇ気になります。

●井上竜さん（愛知県）

まず「D・M・S・H」が、「ダブル・メガ・ストライク・ヘッズ」。「L・S・T」は「ライトニング・ストライク・スリー」が省略していない名称です。（SNK広報）

今月のオーバースウェー攻撃

ネオジオの在り方をひたすらまじめに議論するこの『今月のオーバースウェー攻撃』。

今月はバラエティに富んだ意見が送られてきました。

マンネリ化？ どうなる今後のK・O・F!!

昨年、K・O・F'94に続いてK・O・F'95が発売されたが、はっきりいって少しマンネリ化しているのではないだろうか？ もちろんそう感じない人、私の意見に怒りを感じる人はたくさんいるだろう。しかし、私の意見も聞いて欲しい。

まず、'94と'95にほとんど変更点がなかったことだ。'94が出たばかりの頃は3人1組というシステムや総勢24人のキャラたちに圧倒された。しかし、'95はどうだ？ ①アメリカチームがなくなり、ライバルチームが入る。②新必殺技がついた。③エディットシステムや避けからの攻撃。とこれだけではないかっ!!

新鮮さはどうした!?

そこで、私からの提案ですが、このまま今年も続編を出すくらいなら、いっそのこと『ネオジオ・スペシャル』とでも題して、ネオジオキャラ勢ぞろいっていうのはどうでしょう。K・O・Fのキャラはもちろん、餓狼、龍虎、WH、ギャラクシーファイト、果てはサムスピまで、時代背景なんてまったく関係なしの格ゲー!! こんな夢のようなゲームがあったら素敵だと思いませんか？

私に対する同意、反論意見待ってます。

●PN／個人的なゲーム論（茨城県）

編：確かに人気続編ゲームの最大の弱点は、マンネリ化にあると私も思います。しかし、このお約束がいいんだ！ という固定ファンがいるのも確かです（斬新なだけでつまらないゲームというのも困るし）。個人的なゲーム論さんの提案したゲームが発売されれば、そんな問題はないのかもしれませんが、実現は難しそうです。メーカーの垣根を越えた、こんな夢のようなゲームが発売されたら編集部もウハウハなんですけどね。（山崎）

アレンジされた曲は聴きたくない!!

なぜネオジオCDのゲーム音楽はアレンジされてしまうんでしょうか？ 僕はゲームセンターで聞き慣れた曲のアレンジバージョンなんて気持ち悪くて聴くにたえられません。中にはほとんど別の曲と化している物もあり、そういう場合は、テレビの音を効果音がかろうじて聞き取れる程度まで小さくして、サントラCDをかけてプレイしています。友人の中にはここまでする人はいませんが、「確かにヤダ」という人はいます。

「CDだから生音で」という考えなのかもしれませんが、オリジナルの音楽でプレイできるモードもつけて欲しいです。「ゲームセンターのゲームがそのまま家庭で楽しめる」というのがネオジオのウリなのですから、これは当然のことだと思います。

●一場貴光さん（群馬県）

編：音楽の好みは、人それぞれなので非常に難しい問題ですね。確かにいつもと違う音楽でプレイすると、いつもの調子が出なかったりしますもんね（私だけか？）。でもCD版のアレンジが好きな人もたくさんいるんですよ。やっぱり、一場さんの意見にもありますが、CD版はオリジナルとアレンジの音楽を両方とも楽しめるようにするのが一番の解決策ですかね。（山崎）

ネオジオユーザー意識改革宣言！

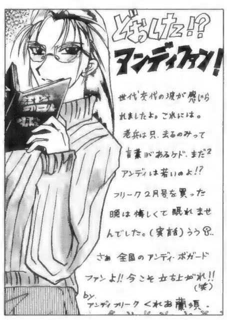
今回、初めて（プレゼントハガキ以外で）投稿させていただきました。私は、ネオジオユーザーのみなさんに考えて欲しいことがあります。それはネオジオフリークの『読者の移植希望ソフト』コーナーのことなんですが、なぜネオジオユーザーのみなさんがバーチャファイター、闘神伝などの他社のゲームを移植して欲しいのかが、私には理解できません。

SEGAさんとのクロスライセンスにより、他社のゲー



●PN／東条佳子（静岡県）

閑丸使いといえば鷹。ボブといえばモリスケ。パワーキャラといえばJK。大体そんな感じで〜す。



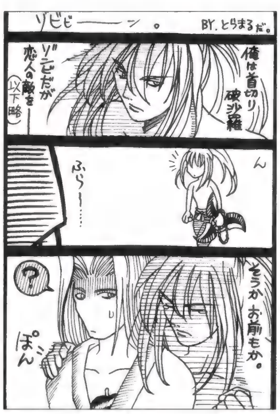
●PN／くれあ蘭須（愛知県）

リアルバウトのアンディは強くて格好イイぞ！ 編集部で白アンディは鷹専用である。しゅっしゅっ！



●PN／うぐいす（茨城県）

うーむ。取説のあの着せかえは…アレですな。ジョーだとパルプ資源の節約というか、意味不明。



●PN／とらまる（兵庫県）

次は出ない、次は出ないといわれ続けて今回も。やっぱ一度死んでるから丈夫なのか？ 謎だネ。

クセになる4コマ

開発秘話



ていうかぁ〜、カレにはアレしかないっていうかぁ〜、マッドマンの方がチョー強いっていうかぁ〜。ジッとしてると格好イイんだけどねぇ、ブロッケンは。ポチッ♡

●PN／城弥広己（鹿児島県）

反応各種



グヘヘ… 教えてやるぜ！ オイラはCDユーザーじゃないんで元ネタがわかんねえんだよおぉ〜!! うぅ？ すみません。でも花園はラスプーチンが使ってこそだよね。

●PN／城弥広己（鹿児島県）

ムが移植されると思うのですが、ネオジオゲームはあくまでもMVSの延長だと思うのです。他社のゲームが移植されるとネオジオがネオジオでなくなる。つまりネオジオの名前を傷つけることだと思います。

他の人からは単なる偏見だと思われるかもしれません。しかし、ネオジオユーザーのみなさんも一方的に他の機種にネオジオゲームが移植されることを悪くいわないで、ネオジオに他社のゲームが移植されることについても関心をもって考えてもらいたいです。

●正井慎介さん（兵庫県）

編：ネオジオから、他機種にゲームが移植されることについての意見はたくさんの人からいただいたのですが、正井さんのように他機種からネオジオへ移植されるものについては、意見が少なかったように思います。

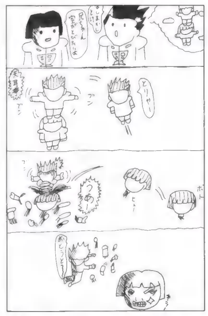
でも考えてみるとネオジオの人気ゲームを他機種へ、他機種の人気ゲームをネオジオに移植すること自体はそんなに悪いことではないと思います（どちらか片方だと問題あるけどね）。ネオジオゲームの素晴らしさを他機種のユーザーに伝え、他機種の人気ゲームがネオジオで遊べる。

ネオジオフリークの読者には、このくらいの気持ちを持ってゲームで遊んでくれたら嬉しいんだけど…。

（山崎）



●PN／S・しえん（東京都）
リリィがKOFかなんかに出てきて、お兄ちゃんより強かったりしたら… ビリーはリョウと組む？



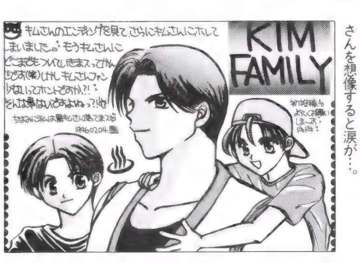
●PN／ギースの部下C（東京都）
うっきぃ〜!! 意味が、意味がぁ〜っ!! ぼん兄弟FANの方、怒らないように。おとうと…。



●PN／ねこきゅうり（広島県）
弁財天はタカビーじゃないや〜い！ないような気がする… ないといいなぁ… 発売が待ち遠しい。



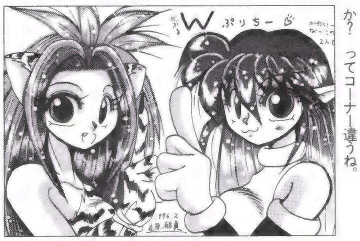
●PN／ぴょっ星人（福岡県）
餓狼スペの頃から比べると、レイジングストームもデカくなりました。奥様うっとりストーム♡



●PN／椎崎有馬（東京都）
ビッグベアファンよりは断然多いと思いますが… 対戦前に氷柱を運ぶキムさんを想像すると涙が…。



●PN／伊政谷政（茨城県）
茨城というとネオジオワールドがある所ですか。編集部で唯一いったコトないのは、かくいう俺…。



●PN／在原郁真（兵庫県）
ねこパンチコンビじゃな。ちなみにペンネームはこれでよかったんじゃろか？ってコーナー違うね。

NEO★GEO Not DEAD

ネオ・ジオ ノット デッド

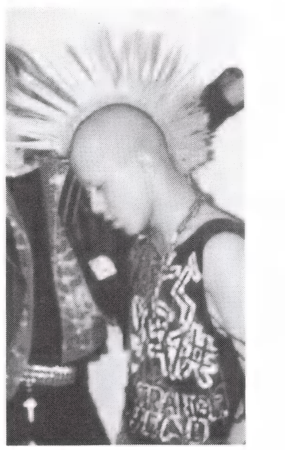
NIRA－KODOMO

みっきぃ（ボーカル）

〈NIRA－KODOMO〉 メンバー全員がモヒカンで活動している有機リン系パンクバンド。ボーカルのみっきぃは、大のネオジオフリークとして有名。満員電車で網棚の上に寝ていて小銭をバラまいてしまったが、その小銭を拾ってくれた見知らぬ乗客に謝礼の1割(32円)を支払ったほどの律義者だ。

今月のお題

2020年スーパーベースボール



常識からハミ出せ！愉快なことは斬新なのだ

水面下でヘドロ的成長を遂げる有機リン系パンクバンド「NIRA－KODOMO」。その全貌が明かされる1stVIDEOを全国レンタル店にたれ流す計画を、現在進めておる。

まぁジャンル的には「音楽ビデオ」なんだけど、随所に「ギャグ」を盛り込んで「音楽に興味のナイ人でも笑えて楽しめる内容」なのだ！

世にある「オーソドックスなモノ」全てを否定する気などはナイのだが、なんかちょっと「常識からハミ出したモノ」も斬新で愉快だったりするゾ！

野球を越えた野球ゲーム スーパーベースボール

そぉいう面白さを「ネオジオ」で実感したいなら、やはり「2020年スーパーベースボール」で、あろう！

ジャンル的には「野球ゲーム」でありながら「ルール」も「グラウンド」も全てが近未来仕立てで「野球に興味のナイ、オイラでもハマってしまう」内容なのだ。

ただ基本的には「現代の野球」通りで「デッドボール!! キャッチャー一塁!!」なんて事はナイから、野球好き諸君も安心したまえ。

グラウンドは戦場なり ボルテージ大爆発！

「野球選手」たる者は「グラウンドは戦場なり」って精神を多少なりとも有するべきだが、このゲームでは「グラウンドで地雷を踏んで」その精神を再認識する事も多々ある。

もちろん、地雷を踏まずとも「能力強化」のために装着したハイパーなメカが漏電を起こして爆発！ なんてむちゃな事故も多発して、ボルテージは最高潮に達する。

ネーミングセンスが光る 多彩なチーム&キャラクター

そして、この阿修羅な聖地を占拠する個性豊かな選手達にも大いに注目していただきたい！

「ナイス・バデーな女子チーム」「重金属なロボットチーム」極めつけは「ナイス・ガイな日本チーム」…選手名が「サクラ」「スシ」ってーのは実に風流でんがな〜。

みっきぃのゲーム通信簿

日本通度	★★★★
ボンドガール度	★★★
PKO部隊出動願います度	★★★★★

ネオジオ解体新書

ネオジオの魅力の核心に迫るこの「ネオジオ解体新書」。ネオジオのここがえらい!!というこってりしたおたよりを募集中でーす。

キャラの魅力の前には格ゲーもRPGも関係なし

2月号に乗っていたサスケ殿。RPG問題について拙者はそうは思いませぬ。確かにRPGにはとても期待しているでござるが、出さないからといって、すたれてしまうということはないと思うでござる。

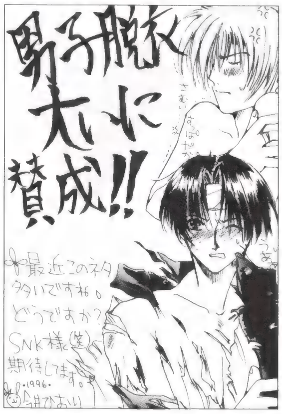
何故かと申しますれば、ネオジオなるものの魅力の一つとして「ゲームセンターのゲームがタダで遊べる」ということが挙げられると思うのでござる。しかもゲーセンのクオリティそのままに、でござる。それに、ネオジオキャラにはファンをつかんで離さないほどの魅力があるでござる。現に拙者はその魅力に魅せられて、ネオジオに狂っているのでござる。

とにかく、心配無用でござる。ネオジオは最高でござる。ネオジオフリークを読んでいる同志たちよ、理由は違えどもRPGに期待する者同志、ともに発売を待とうではござらぬか。

それにしてもこの「ござる」言葉はとてもいい感じでござる。許してくだされば、これからも使用していきたいと思うでござる。多分掲載される確率は下がると思うでござるが（苦笑）。

●PN／希村茶亭（広島県）

編：う〜ん、そうでござるな。やはりRPGだろうが、格ゲーであろうがキャラの魅力は変わらんでござるよ。しかし、RPGは拙者も早くプレイしたいので、読者のみんな同様、首を長〜くして待っているでござるよ。あれ！ いつのまにか言葉が希村さんと同じになってしまった。編集部一、まじめ文章を書く私としたことが。これからも文章には気をつけなければ… でござる。（山崎）



●PN／今井ひおり（茨城県）
全国一億人の男性脱衣ゲー希望のみなさん!! お待たせ！ 龍虎の拳外伝は、ネオジオ初の本格的脱衣ゲーだぁ?!



●伊藤真実さん（東京都）
ムッ!! 2発目!! にしても俺と血がセットの絵が多いネ。何か俺の知らないお約束でもあんのか？



●PN／紫雲栄（岡山県）
あのコンルを直接ぶつけると、なにげに激痛い気がする。しかも冷たいんで肌にくっついて… 怖い。



●PN／権田原助之進（長崎県）
ワシが成人高校生のオピニオンリーダーじゃあぁっ!! 文句あっか！ ありません。私の負けです。

ゲームだけじゃない！ アレンジアルバムも最高!!

K・O・F'95のアレンジアルバムが、やっと手に入りました。

ネオジオCDユーザーなんで、改めて音楽CDは必要ないんだけど、今回はちと違う。読み込みの関係上、CDロムのは細切れになってるもんで。そういう意味でも買いでっせ。

そういえば、CDロムの41曲目「MY LOVE」のシグルカットバージョンはボーナストラックですか？（笑）。でも、何といっても、このCDの目玉は「ソングオブファイターズ」。一時期、声優をめざしてレッスンを受けていたんで、こういう企画は大好きです。よくよく聴いてみると、ナコルルやガルフォード、果てはテムジン（！）まで紛れていいっスね。ベニーはハマりすぎ（前塚氏ウマイ）。

ゲーム同様、毎年恒例にしちゃいません。

●小嶋友子さん（埼玉県）

編：それにしても、最近の声優さんの人気は凄いですね。声優さんの色紙プレゼントの応募総数を見ても、人気が分かります。

「ソングオブファイターズ」は確かにいいですね。聴けば聴くほど味がでるCDなので、K・O・Fのファンはもちろん、声優さんのファンの人も一度は聴いて欲しいぞ。

毎年、恒例になるかは、みんなの応援次第になると思いますよ。（山崎）

キャラ♡レター

冷たい北風に暖かいものを感じる今

冷たい北風が吹きつけてきます。しかし一昨年の暮れのことでした。その中にどこか暖かいものを感じるようになったのは…。

二百年余り前、あなたは母なる大地、父なる大自然を護るため、風になった。

…そのことを初めて知った時、私は茫然としてしまい、何もできなくなってしまいました。

夕暮れの街を歩きて涙する 恋しき人は風になりけり

そんな歌が頭の中を通り抜け、今までの楽しかった時間が次から次へと回想していきます。

「ああ、そうだったのか、今この世界に自然が残っているのは、あなたのおかげなのですね。ナコルル…」

あなたを愛することは、自然を愛することと同じ。あなたが喜ぶなら、あなたが幸せになれるのなら、私は永遠に自然保護を訴え続ける。

「ナコルル」

そう呟くだけで、元気が出てくる最高の女の子。

心から尊敬し、そして愛しています。

●PN／うるろかん（宮城県）

さよなら、あたしのギース・ハワード

風邪ひいちゃったよ。日本は寒くてやだね。

16歳の時からギースと一緒に頑張ってきたけど、これでばいばいだね。

ハカマに腕時計、背中に星条旗。スライディング、当て身しちゃうし。レイジングストームを初めて見た時、心臓がドキドキしてさ。若い頃のギースも大好きだった。

ずっと苦しんでたんだね。大丈夫だよ、テリーもアンディもあなたを許してくれたんだよ。

ああ、一緒にビリヤードやりたかったなァ。あたし、めっちゃ強くなったのに。

左利きでしょ？ いい勝負できそうなのにねー。

淋しくなるなァ。でも平気。あたしもうすぐハタチだもん。大人だから、泣かないの。

ねえ、ギース、一回しか言わないからね。

あたしギースが大好きよ。さよなら、あたしのギース・ハワード。

P.S.コインのネックレスは一生つけるからね。

●PN／ユミィ（神奈川県）

編：ギースはたまにしか使ったことがなかったんですが、いなくなると分かると、急に「もっとギースで沢山プレイすればよかったなぁ」なんて思ってしまいます。こんな私でさえそんな風に思うのだから、ギースが大好きで、いつも使っていた人はなおさらでしょうね…。何かこのおたよりをWPに打っていて、わけもなく涙が出てきてしまいました。

そんなわけで、今月はいつもとちょっと雰囲気が違うおたよりを選んでみました♡（稲葉）

投稿規定

●第3回ネオジオキャラクターオフィシャル人気投票募集：好きなキャラを男女3人ずつ選んで、順位をつけてね。今回は男女読者別ベスト10も発表（自分の性別も記入）。締切は6月5日。イラストの採用分には粗品を進呈。
●パンチ！パンチ！：読者のおたよりや、ネオジオフリークへの意見等を募集。
●今月の隣人愛：ネオジオの変わった遊び方や、ダジャレ系のネタを募集します。
●今月のオーバースウェー攻撃：マジなご意見をどうぞ。
●ネオジオ解体新書：ネオジオの魅力を大解析。
●愛のてほどき：技系以外の裏ネタはここへ送って!!
●メーカーへの要望：意見や質問も受けつけてます。
●Q&A：ネオジオに関する質問を送ってください。
●キャラレター：好きなキャラへの思いをぶつけてね。
●イラスト：モノクロとカラーあり。サイズはいずれもハガキ大で、比率が同じなら拡大も可。パオパオ賞、誘惑賞には粗品を進呈。
●クセになる4コマ：縦150mm×横45mmの比率で拡大も可。タイトルも忘れずに。
●同人誌：掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を記入して送ってください。掲載期限もあれば記入してね。
●天晴：コスプレ写真を募集。写っている人のPNは必ず記入のこと。天晴賞に粗品進呈。
●移植希望ソフト：ネオジオへの移植希望ソフトを募集。
●文通&募集コーナー：文通やサークルメンバーなどの募集告知を掲載します。いたずらは絶対にやめてください。
●売買&交換コーナー：売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチです。
●ネオジオソフト人気ベスト20：好きなソフトを募集。締切は特になし。詳細は85P。
●クラブ・ハウスコア：家庭版ソフトのハイスコアを募集。記録を3ヵ月以上維持した方には粗品を進呈。詳細は86P。
●ウラ技&得意技：自分で見つけたウラ技や得意技を募集。詳細は86P。
●新作ソフト期待度ベスト5：未発売ソフトの期待作一つと、その作品に対するコメントを書いてね。102Pに掲載。
※人気投票、イラスト投稿、天晴、クラブ・ハウスコア等の粗品は、非売品の真サムのフィギュアです。

いずれも住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記し、左記宛先まで。
〒112 東京都文京区水道2-13-2-201 (株)芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「○○コーナー」係。



●PN／京唄磨呂（和歌山県）
破沙羅のリアクション、最初に見た時はなんじゃこりゃ？ と思ったけど、ようやく慣れてきました。



●PN／炎舞はロルフラヴ♡（千葉県）
うっ!! 本当に票が入ってない!! ちなみに俺様愛用のムサファー君も票ナシ。世の中って… 冷たい。

ネオジオ特選 同人誌 コーナー

よい国NIPPON




●パオパオのイラスト常連、孫明・Sさんの KOF'95日本チームメイン本。クオリティの高さと笑いは立証済み!!／A5／オフ／44P／300円無記名小為替＋190円切手／〒341 埼玉県三郷市彦成3-10-10-308 三輪恵美（発行：トマホーク・ベーゼ）

閑丸地獄変




●ぷりちーな閑丸クンがメインの斬紅郎本。覇王丸、牙幻、右京なども出ていて、閑丸ファン以外にもオススメ。／B5／オフ／36P／500円無記名小為替＋270円切手＋80円切手貼付返信用封筒／〒591大阪府堺市新金岡町5-7-426 井手原和美（発行：銀有時効屋館）

BURNING BLOOD





●KOF'95のオールキャラ・ギャグ本（一応）。京と庵が出ずっぱりです。極限流一家の貧乏ぶりが泣かせる〜。／B5／オフ／44P／700円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール＋80円切手／〒501-62岐阜県羽島市正木町須賀小松336 長尾美佐紀（発行：芸亭&つばき庵）

侍魂異聞　蒼き雷光　闇の龍　浄化昇天篇



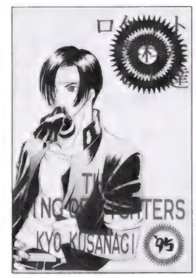

●読みごたえ十分のシリアスな初代サムライ小説本。たまには重い本もいいのでは？ ずっしり。／A5／オフ／132P／800円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒512 三重県四日市市松原町5-36サンパーク松原B-201 佐藤文子（発行：輝月魔術師団）

ダダダイズム




●日本チームとライバルチームがメイン（かな？）のKOF'95本。庵の身長ネタ…もう勘弁してください。／B5／オフ／32P／400円無記名小為替＋190円切手／〒646和歌山県田辺市下万呂48-1 仲川加珠美（発行：色以下）

ロケット燃料なヒト達

●京と庵メインのKOF'95ギャグ本。KOF'108…。脱衣システム…。楽ちぃけど、うあぁ〜っ!!／B5／オフ／36P／700円無記名小為替／〒819-11福岡県前原市志登378-3 辻涼子（発行：博多出流屋）

文通&募集コーナー

●SNK格ゲーの兄貴キャラの好きな方、文通して下さい。近くの方で一緒にゲーセンで遊んでくれる方、同人やってる方など、お友達になって下さい。男女年齢不問。15歳・♀。〒067 北海道江別市緑町西2-8 佐賀井真由

●格ゲーが好きな方、どうか友達になって下さい。男女年齢問いません。返事必ず書きます。当方19歳・男。〒169 東京都新宿区高田馬場3-25-14 渡部一利

●KOF'95が大好きな人、お友達になりましょう。ゲームの先生をしてくれる人、ゲーセンに行ってくれる人、文通してくれる人、お手紙下さい。できれば年の近い人希望。遠くてもOK。80円切手同封でお手紙下さい。13歳・女。〒524 滋賀県守山市播磨田町1430-1-2棟215号 中島香奈

●KOFとサムスピが好きな人、お友達になって下さい。特に京とチャムチャムが好きな人だと嬉しいです。住所、年齢、性別一切不問。初回のみ80円切手同封でお願いします。当方21歳・女。〒001 北海道札幌市北区屯田6条6-A-6-206 大畠美詠子

●SNKの格ゲーが好きな女性の方、文通して下さい。あと私をコミケに連れてって下さる方も。当方16歳・♀。イラ交OKです。〒567 大阪府茨城市新郡山1-18-106 新保道代

●「EXPLOSION」常時会員募集中! 超よろずサークルで、ゲームでもアニメでもなんでもOK。老若男女問いません。会費は1ヵ月150円+90円切手。案内書の請求は80円切手同封で下記まで。〒053 北海道苫小牧市日新町4-1-5-204 佐々木恵

●KOF'95にハマってる人、文通して下さい!! イラストもうまく描けないんで教えてくれる方、お願いします。男女年齢不問、遠くてもOKです。12歳・女。〒590 大阪府堺市旭ヶ丘北町4-5-8 千葉あかね

●とにかくサムスピが好きな人、時代背景や各キャラに詳しい人、文通しましょう。あとイラストの描き方を教えて下さる方も。当方ギースを尊敬している16歳、男。〒995-02 山形県村山市大槇1-67-2-65 高橋光春

●ゲーム好きの方、文通して下さい。コスプレしてる(しようと思ってる)方大歓迎! 年齢・性別・住所不問。初回のみ切手同封でお願いします。当方23歳、女。〒252 神奈川県藤沢市宮原1337-7 伊勢愛子

●'95の本を出すにあたってアンケート解答者様を募集します。KOF好きな方なら誰でもOK。80円切手、もしくはミニレターと宛名シールかカード同封でお願いします。のちほどアンケート結果本とお礼グッズを発行しますので。抽選プレゼント等企画してます。締切りはこの本に載ってから1ヵ月半。皆様の御協力お待ちしてます。〒796-03 愛媛県西宇和郡伊方町河内8 木戸優子

●ゲーム中心サークル「すらいむCASTLE」会員募集中!! 2ヵ月に1度会報を、半年に1度会誌を発行してます。グッズも作りますよ♡ 詳しいことは80円切手同封にて下記まで。〒891-12 鹿児島県鹿児島市岡之原町3777 福森ゆき

●餓狼、サムスピ、KOF、そしてリムルルの好きな方、僕とお友達になりませんか。女性の方もよろしく。22歳・男。〒340 埼玉県草加市松江町518 綾部日出樹

●KOFが大好きな方、特に京、庵、拳崇が死ぬほど好きという方、文通しましょう。初回のみ80円切手同封でお願いします。19歳、女。〒078 北海道旭川市緑が丘1条2-A-1-30-41 小山内美保

●ゲーム大好きな人、友達になり長いおつき合いをしましょう! 男女年齢問いません。市内、または近くの人、ゲームを大切にする人、いましたらぜひお手紙下さい。29歳・男。〒806 福岡県北九州市八幡西区森下町14-22ベルハウス森下B-1 田上忠司

●文通+イラスト交換しませんか? 男女はとくに問いませんが、紅丸と庵が好きな方がよいです。あと、KOFが大好きな方、うまい方、ゲームを教えて下さい。15歳・女。〒302 茨城県取手市戸頭3-34-9-502 中川優子

●秦兄弟ファンの方!! できれば餓狼3からの気合いの入った方、性別、年齢不問です。切手不要です。お手紙くださーい。18歳・女。〒711 岡山県倉敷市児島上の町1-12-41 藤井えみ

●SNKの格ゲー全般が好きな女性の方、お友達になりましょう。初心者で教えて欲しいという方でもOKです。一緒にゲーセンに行ったりしよう。あと、コスプレに興味があるのですが、まったく分かりません。教えて! 19歳・男。〒243 神奈川県厚木市温水2265-1-1ハイツ吉沢202号室 鈴木謙輔

●KOF'95の好きな方、ぜひ文通しましょう。年齢・性別不問。手紙待ってます。24歳・女。〒283-01 千葉県山武郡九十九里町粟生1-6-1-0 篠崎詩寿子

●餓狼シリーズが好きで、特にジョーとキムが大好きだという人、お友達になって下さい。それと、一緒にゲーセンで対戦してくれる人も募集です。性別・年齢は問いませんのでよろしく! 29歳・男。〒812 福岡県福岡市東区箱崎7-15-2-210 石川伸雄

●KOF&サムスピのファンで、舞ちゃん、拳崇、閑丸の大ファンの人! 男女年齢問いません。文通して下さい! お願いします♡ イラストの描き方を教えてくれる人、大歓迎!! 手紙くれた人全員にお手紙書きます。中学2年、14歳・女。〒362 埼玉県北足立郡伊奈町寿4-37-2 小林望

●KOF'95が好きな方、特にテリー、キムが大好きという方、私と文通して下さい。近くにいる人で一緒にゲーセン行ってくれる人も大募集してます。初回のみ80円切手同封で。男女不問なるべく22～25歳の方お手紙待ってます。20歳・女。〒576 大阪府交野市星田8-20-204 古川加代子

●リアルバウトやKOF'95などSNKの好きな方、どうか友達になって下さい。同県人の方一緒にゲーセン行きましょう。千葉、東京近郊の方。文通のみでもOKです。どちらも男女問いません。初回のみ80円切手同封でお願いします。15歳・中3・男です。〒271 千葉県松戸市古ヶ崎2-3-62 渋谷直引

●ただ今サークル「麺」ではメンバーを若干名募集してます。条件は、19～22歳の男性の方(女性でも可)。なるべく県内の方。イラスト、グッズ作りが好きな方、ゲームが好きな方、など。興味のある方は、イラスト(B5、カラー、ペン入れ済み)と80円切手+宛名シールを同封して下記までお願いします。後日ペーパーをお送りします。同時にペーパー配布者様も募集中。〒313 茨城県常陸太田市宮本町475-4 宇野忍

●SNKの格ゲー好きな方お手紙下さい♡ なるべくなら一緒にゲーセンに行って下さる都内近郊の方がいいな。初心者の私にエンディングを見せて下さい♡ なんて。初回のみ80円切手同封でお願いします。27歳・女。〒131 東京都墨田区京島3-61-4 熊野伊都子

●格ゲーが大好きでいろいろな格ゲーの話がしたい人、近くの人で一緒にゲーセンに行ってくれる人も募集します。初回のみ切手同封で。当方28歳・男(できれば女性からが…)。〒367 埼玉県本庄市東台3-5-40 伊東福二郎

●格ゲー、シューティング、RPG等、ゲームが好きな人、へたでもいいよ。文通しませんか。年齢不問。当方20歳・男。〒814-01 福岡県福岡市早良区田隈1-19-1 尾崎輝行

●餓狼本を作るに当たりましてアンケートの回答者様を募集いたします。このままでは絶対企画崩れになるので助けてください。80円切手同封の上、問い合わせて下さい。宛名カードがあるとうれしいなぁ～。締切りは'96年3月31日。〒321-32 栃木県宇都宮市板戸町2976 海老沢桂

●格闘ゲームを教えてくれる人、お手紙下さい♡ 男女不問。14歳・♀。〒036 青森県弘前市学園町3-35 斉藤悠

●サムスピファンの方、文通&イラスト交換しましょう。ちなみに私は閑丸とガル♡ナコのカップルが特に好きです。当方高1、女。初回のみ80円切手同封で。〒365 埼玉県鴻巣市1-373-2 黒沼裕美

●ゲームが大好きなお方、様々な個性を持ったお方、お友達になりましょう。どんな人でもOK(変わった人ならばなお良い)。イラ交もOKです。他、私はイベントにも出たことないど素人ですが、本かかせてくれる方、イベントやサークルの教養と情報を下さる方、連絡ください。初回のみ80円切手同封でお願いします。当方17歳・♀。〒418-01 静岡県富士宮市馬見塚256 望月若菜

●文通相手を求めてます。SNKのゲーム(ほぼKOF'95)の話題についていける人なら誰でもいいです。欲をいえば庵を愛する方、大歓迎です。80円切手なくていいからヨロシク!! 16歳・♀。〒742-21 山口県大島郡大島町西屋代1-1-57-1 松本文恵

※ネオジオフリーク2月号の文通コーナーに載った田中真由美です。渡辺美優サマ、宛名が不完全で返事が出せません。もう一度連絡ください。

売買&交換コーナー

●売り/ぬいぐるみで「餓狼スペ」のテリーとアンディ、同じく「サムスピ」の黒子を。希望価格を明記の上連絡して下さい。返信用切手不要、送料こちらもち。単品でも、まとめてでもOK。〒365 埼玉県鴻巣市宮地3-1-22 村田亮

●買い/KOF'95のラルフ、庵、キングのキーホルダー(単体も可)。キャラ名と希望価格を明記の上、連絡乞う。〒655 兵庫県神戸市垂水区本多聞5-1-160-101 今野健

●売り/ネオジオCD本体とコントローラープロ1個(共に箱なし)+KOF'95のポスター2枚。京が手を前にしてるものと、京と庵の顔がのっているものを、1万5千円で。80円切手同封の上で連絡乞う。〒676 兵庫県高砂市伊保崎1-2-6 植木一彦

●売り/ネオジオCD本体一式。クレーンゲームのKOF'95拳崇のおまけつき。希望価格を明記の上、ハガキで連絡乞う。〒390 長野県松本市元町1-3-7-305 大石聡

●買い/ネオジオフリークVol.7のポスターと、パルスターのポスター、しろー大野先生の描いたポスターを1枚5百円で。売りたいものをハガキに書いて連絡乞う。〒422 静岡県静岡市中田本町7-12-203 栗原崇

●売り/ネオジオCD本体一式(箱、説明書、保証書つきの美品。'95年11月購入)と、「KOF'94」「ソニックウィングス2」「ネオジオCDスペシャル」「サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣」をセットで2万5千円(多少値引き可)。送料別で。取りに来られる場合は代金と引き換えで品物渡し。ハガキで連絡乞う。〒182 東京都調布市飛田給1-20-17 小林淳一

●売り/KOF'95アイテムBOX(2個あり)、ネオジオCDスペシャル(2個あり)、草薙京マスコット人形(1個)を。また、貴方のネオジオCDソフトと交換でも可。住所、希望価格、リストを明記の上、ハガキで連絡乞う。締切りは次号発売日まで。〒630 奈良県奈良市六条西3-26-4-302 菰池一生



●買い/KOF'95のクレーンゲーム用の京または拳崇のぬいぐるみとマスコットをセットで(美品求む)2千円以上で。往復ハガキに価格明記の上連絡乞う。先着順。〒270-02 千葉県野田市中里651-3 岡田菜都子

●売り/ネオジオフリークVol.1～8を。美品じゃないので安価で。どれか1冊というのも可。希望価格を明記の上、連絡乞う。〒457 愛知県名古屋市南区外山2-5-16 河辺剛

●交換/私のKOF'95スペシャルアイテムBOXとネオジオフリークの京、庵、京+庵のうちのどれかのポスターと、貴方のNEO・GEO CDコントローラープロ×2を。ボタンの効きが甘いもの、壊れているもの、落書き等は不可。多少古くても可。アイテムBOXは箱が少し痛んでいる程度。ハガキで連絡乞う。〒769-16 香川県三豊郡大野原町萩原2364-4 大平理

●売り/KOF'95ぬいぐるみ7体セット、キーホルダー10体セットを適価で。バラ売りも可。希望価格明記の上、封書で連絡乞う。〒275 千葉県習志野市津田沼3-13-5-301 遠藤洋介

●交換/貴方の真サムフィギュアコレクション「牙神幻十郎」と、私の「ナコルル」(リアルバージョン)と「右京」、「シャルロット」(キーホルダーバージョン)のいずれかを。Wハガキで連絡乞う。〒362 埼玉県北足立郡伊奈町栄5-176-9 田苗由美

●売り/「ネオジオCDスペシャル」を。希望価格、郵便番号、住所を明記の上、連絡乞う。〒329-43 栃木県下都賀郡岩舟町静2526-3 篠原純一

最新 音楽CD & VIDEO

CD

伝説に生きるキャラたちが音楽の世界に進出だ!!



神凰拳

SAURUS　3月21日発売
¥1,500(税込)
CD:PCCB-00208
発売元：ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
初回特典：キャラクターステッカー

「クイズ・キング・オブ・ファイターズ」や「ステークスウィナー」でおなじみのザウルスから、初の対戦格闘アクションゲーム『神凰拳』がこの春登場することは、すでにご存じのことと思う。ゲーム自体の発売と前後して音楽CDが早くもリリースされることが、このたび決定した。

まず『神凰拳』において特徴的なのは、天界という舞台設定と、個性的なキャラクターたちだ。特にキャラクターに関しては、可憐な風神雷神から筋肉隆々の酒の神までとその幅は広く、これを音で表現すると一体どういうことになるのか…と、興味をかき立てられた人も多いのではないだろうか。

そんな本作は、完全収録されたオリジナルバージョンをはじめ、キャラクターの魅力を充分堪能できるボイスコレクションとS.E.コレクションの完全収録によって構成されている。オリジナルバージョンの方は、基本的にはギターのリフを聴かせるものとして作られているのだが、ジャンル的に考えると、かなりバラエティに富んでおり、キャラクターの個性を存分に表現したものとなっている。開発部内でも「よくぞここまでマッチしたサウンドを…」という賞賛の声もあがったほどのできである。

そんなことから考えても、これはゲームともども、発売が待ち遠しい一枚だといえるのではないだろうか。

本作には解説書と楽譜(「黒き炎」破壊神・スサノオステージ)がついている。ちなみにこの「黒き炎」は、ビート系のノリの中に、和を感じさせるフレーズが組み込まれているおすすめの一曲。

〈ディレクターノーツ〉

ゲームメーカーとしては、サイトロンレーベル初登場のザウルス作品。

そのザウルスの意欲作である対戦格闘アクション『神凰拳』は、今までにありそうでなかった神話や、伝説上のキャラクターたちの格闘ゲームである。特に、美麗なCGグラフィックが印象的。

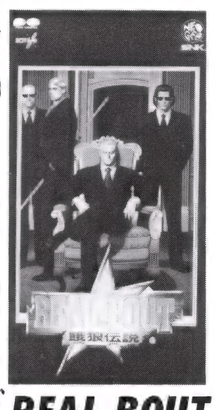
肝心の曲の方は、ギターフレーズやリズムパターン等のフレーズサンプリング(小節ごとのサンプリング)を複数のトラックで鳴らし、AD-PCM(ネオジオに内蔵されている音源チップ。FM音源が波形の数値入力によって音を作るのに対し、PCMはサンプリングした音をそのまま取り込む)を巧みに使用して作られている。

また、このAD-PCMという音源は、ゲーム中のセリフや効果音にも使われているのだが、ネオジオの音源がこういう使い方もできるのかと、改めて実感した一枚となった。

今後のザウルスの動向とともに、注目に値する仕上がりになっている。

VIDEO & LD

フリーク攻略スタッフが繰り出す連続技の数々をとくと御覧あれ!!



***REAL BOUT* 餓狼伝説**

SNK　3月21日発売
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
VIDEO：PCVP-11853
¥4,800(税込)
LD：PCLP-00598
¥4,800(税込)
特典:8P解説書(LD4P)
カラー／HiFiステレオ／90分／LDはCLV両面
ゲームプレイ：ジェイケイ、モリスケ、修羅騎士　鷹、DSP-たろりん、蒼炎闘士ゆーち
声の出演：橋本さとし、コング桑田、難波圭一、檜山修之、山口勝平、森川智之、石井康嗣、山西惇、曽木亜古弥、生駒治美
音楽：新世界楽曲雑技団
監修:ネオジオフリーク編集部

〝因縁の対決、ついに終結!さらばギース…〟というわけで、『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』に引き続き、ネオジオフリーク編集部監修による攻略ビデオが登場だ。本誌でおなじみの攻略スタッフたちによる、最強プレイをとくと御覧あれ!

内容はまず、テリーのストーリープレイ(対CPU戦)からはじまる。続くはキャラクター別攻略。そして全キャラそれぞれの連続技、対人戦、最後に対CPUギース戦が収録されている。また、ゲームオリジナル声優が総登場してのショートドラマは「リアルバウト餓狼伝説」の世界をさらに盛り上げている。もちろん、各キャラそれぞれのエンディングも収録されている。

さらに、最後のスタッフクレジットでは、攻略者おすすめのオモシロ画面が見られるというオイシイオマケつきだ。

それではこのビデオ制作に参加した、我らがネオジオフリークの攻略スタッフたちのツブヤキを紹介しよう。

「収録日に発見された連続技がとても多かった。大変だったのは、対CPU戦ギースだろうか…」(ジェイケイ)

「今回は日数的には余裕があってよかった。ボブの20発ラッシュは、頑張ればできると思うので、みんなやってみてくれ」(モリスケ)

「アンディの連続技で大苦労。超裂破弾×3は、IPアンディでは入らないので、気をつけれ」(修羅騎士　鷹)

「練習台で、連続技をひねり出すのには本当に苦労したが、その分すごい内容に仕上がっていると思う。撮影現場でも大いにウケた、ブルー・マリーの対CPUギース戦は必見。買うのだ～!!」(DSP-たろりん)

「思えば収録の日は雪が降っていた。そして俺は風邪をひいていた…。ということから考えても、見どころはやっぱり連続技だな」(蒼炎闘士ゆーち)

〈ディレクターノーツ〉

餓狼シリーズの最新作である『リアルバウト餓狼伝説』。待望の攻略ビデオである本作も、ネオジオフリークの面々がプレイしている。

前回(『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』攻略ビデオ)のプレイもすごいと思ったが、今回は輪をかけてさらにすごい!!

ラッシュ(連続技)が熱いのがこのゲームの特徴。収録現場では収録用と練習用のMVS筐体をそれぞれ用意してあったのだが、収録のかたわら練習台でも新たな連続技が次々と繰り出されるという一幕もあった。

その中でも特筆すべきは、本作における最多ラッシュであるボブ・ウィルソンの20発だろう。これも、何を隠そう収録現場で生まれたものなのだ。この最強ラッシュをはじめとする、爽快なラッシュの数々を、自分の目で確かめて欲しい。

そして、今や恒例となった豪華声優陣によるゲームオリジナルキャスト総登場で贈る、オリジナルショートドラマも当然収録されている。

こちらも、ギースとの因縁対決に終止符を打とうとするボガード兄弟をはじめ、各キャラクターそれぞれのストーリーで、リアルバウトの世界を再現している。

新作ソフト発売予定リスト (2月16日現在)

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
◆MVS						
NEO ドリフトアウト	ビスコ	レース	容量未定	3月初旬発売予定	価格未定	100%
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	338M	3月発売予定	価格未定	95%
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	178M	3月発売予定	価格未定	85%
NINJA MASTAER'S～覇王忍法帖～	ADK	格闘アクション	330M	4月発売予定	価格未定	90%
オーバートップ	ADK	レース	210M	冬発売未定	価格未定	100%
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	298M	春発売予定	価格未定	不明
格闘バレー(仮称)	ビデオシステム	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
ゴール！ゴール！ゴール！	ビスコ	スポーツ	120M	発売日未定	価格未定	100%
NEOアクションゲーム(仮称)	ハドソン	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	60%
NEO Mr.DO！	ビスコ	アクション	50M	発売日未定	価格未定	95%
FUTSAL	ザウルス	スポーツ	162M	発売日未定	価格未定	90%
へべれけのペアペアウォーズ	サンソフト	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	50%
マジカルドロップ2	データイースト	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	70%
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	容量不明	発売日未定	価格未定	不明
わくわく7	サンソフト	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	70%
◆NEO・GEO						
ビックトーナメントゴルフ	ナスカ	スポーツ	133M	3月1日発売予定	価格未定	100%
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	338M	3月発売予定	価格未定	95%
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	178M	4月発売予定	価格未定	85%
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	298M	春発売予定	価格未定	不明
オーバートップ	ADK	レース	210M	春発売予定	価格未定	100%
ゴール！ゴール！ゴール！	ビスコ	スポーツ	120M	春発売予定	価格未定	100%
NEO Mr.DO！	ビスコ	アクション	50M	春発売予定	価格未定	95%
パズルdeポン！	ビスコ	パズル	30M	春発売予定	価格未定	100%
NINJA MASTAER'S～覇王忍法帖～	ADK	格闘アクション	330M	発売日未定	価格未定	90%
NEOアクションゲーム(仮称)	ハドソン	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	60%
NEO ドリフトアウト	ビスコ	レース	容量未定	発売日未定	価格未定	100%
FUTSAL	ザウルス	スポーツ	162M	発売日未定	価格未定	90%
マジカルドロップ2	データイースト	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	70%
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	容量不明	発売日未定	価格未定	不明
わくわく7	サンソフト	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	70%
◆NEO・GEOCD/CDZ						
リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	346M	2月23日発売予定	8,800円	100%
押し出しジントリック	ADK	パズル	74M	3月22日発売予定	4,800円	100%
ステークスウィナー GⅠ制覇への道	ザウルス	競馬アクション	容量不明	3月23日発売予定	7,800円	100%
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	338M	4月発売予定	価格未定	95%－α
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	178M	5月発売予定	価格未定	85%－α
QP	サクセス	パズル	容量未定	冬発売予定	価格未定	50%
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	SNK	格闘アクション	298M	春発売予定	価格未定	不明
オーバートップ	ADK	レース	210M	春発売予定	価格未定	50%
ゴール！ゴール！ゴール！	ビスコ	スポーツ	120M	春発売予定	価格未定	100%－α
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	容量不明	春発売予定	価格未定	70%
NEO Mr.DO!	ビスコ	アクション	50M	春発売予定	価格未定	95%－α
パズルdeポン！	ビスコ	パズル	30M	春発売予定	価格未定	100%－α
FUTSAL	ザウルス	スポーツ	162M	春発売予定	価格未定	90%－α
NINJA MASTAER'S～覇王忍法帖～	ADK	格闘アクション	330M	発売日未定	価格未定	90%－α
NEOアクションゲーム(仮称)	ハドソン	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	60%－α
NEO ドリフトアウト	ビスコ	レース	容量未定	発売日未定	価格未定	100%－α
ネオジオCDオリジナルRPG(仮称)	ADK	RPG	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
ビックトーナメントゴルフ	ナスカ	スポーツ	133M	発売日未定	価格未定	不明
マジカルドロップ2	データイースト	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	70%－α
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	不明
わくわく7	サンソフト	格闘アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	70%－α

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。 ※CDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示しています。

新作ソフト期待度ベスト5

ユーザーの声

ADKさんの『NINJA MASTER'S』すっごく期待しています。「忍者モノの格闘ゲーム出ないかなぁ」と夢を見てたけど、実現してくれてうれしいです。

ADKさんに感謝いたします。ありがとうございました。早くゲーセンに出ないかなぁ♡

●PN／風野砂琉（大阪府）

忍者がタイトルについている初の格闘ゲームということで、私も期待しています。まあ、忍者ゲームといえばADKですから期待以上のものを作ってくれるでしょう。

4月ぐらいに出そうなので、もう少し待ちましょう。（片桐）

待ちに待った『龍虎』の続編。今回はどのようになるのでしょうか？

タクマ親父は復帰するのでしょうか？ あの藤堂氏の復活はなるのか？ そして1番期待しているのが、前作ゲストキャラとして登場したギース様がどうなるのか？（『リアルバウト餓狼伝説』で終わってしまって悲しい）

今度からギース様は若返って『龍虎』シリーズに出張ですね!!

●PN／ひめさま（福島県）

うわさの『龍虎の拳 外伝』ですが、みんなの予想とは違ったものになってます（巻頭記事を読んだ人なら分かっていると思うけど）。

リョウとロバート以外は全員新キャラなんだもんなぁー。あのユリでさえ、デモキャラとしてしか登場しないんだよね。（片桐）

新作ソフト期待度ベスト5

1	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	162P
2	神凰拳	67P
3	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	49P
4	超鉄ブリキンガー	42P
5	オーバートップ	15P

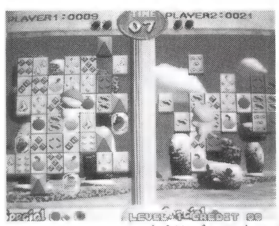
新世界発見記録

へべれけのペアペアウォーズ

今月の超新作ソフトは、読者の移植希望も高かったサンソフトの人気キャラ「へべ」たちが登場するパズルゲーム『へべれけのペアペアウォーズ』だ。

このゲームは同じ絵柄のブロックを2個一組ずつ取って相手を攻撃しながら（ブロックを取ると相手フィールドに〝じゃまブロック〟を送るのだ）、先にすべてのブロックを取るか、相手フィールドをブロックでうめつくした方が勝ちになる。

また、同じ絵柄のブロックを2組以上取ると、スペシャルゲージがたまっていき、そのゲージの段階によってキャラクターごとの多彩な必殺技が使えるのだ。へべれけファンは期待して待とう。



おなじみのキャラがポリゴンになって動きまくるのだ

好きなことは夢中になれる







最近ふと気づくことは、夢中になっている自分の姿です。好きなことを学ぶって、こんなに一生懸命になれるし、それが技術や知識の修得、そして業界への就職につながっていくのです。私達の進路選択が正しかったことの証明です。

（コンピューターゲーム科在学生・田村亜弥子）

■10学科のおもな講師■赤塚不二夫・松本零士・水木しげる・笹川ひろし・真鍋譲治・芦田豊雄・三木内麻耶・鈴木伸一・星山博之・望月あきら・矢木正之・若桜木虔・斉木磯司・進藤満尾・宮野隆・神山卓也・本橋秀之・流水稟子・月森雅子・白土武・岡野正明ほか■アニメーション声優科講師■肝付兼太・野沢雅子・白石冬美・山口勝平・キートン山田・増岡弘・水島裕・佐々木るん・西原久美子緒方賢一・塚田一彦・野村道子・米田みつる・河本浩之・武田愛理田口計・水島文夫・山口美砂・米田槙哉・石黒高志・小林道子ほか

■活躍する卒業生■①八神ひろき・月刊少年マガジン「DEAR BOYS」連載中②見田竜介・コミックドラゴン連載中③熊沢ひろし・週刊少年チャンピオン「MILKボーイ」2年間連載④山崎正恵・週刊少女コミック「ライバルはゴースト」デビュー⑤小林将一・コンプティーク「ダスト・ソラーズ」デビュー⑥深草周夏・月刊ぶーけ「不屈のヒューマンライフ」デビュー⑦角井陽一・コンプティーク「ダークプリンセス」デビュー⑧秋月螢・花とゆめ「ティーカップにさよなら」デビュー



4月生願書受付中

●入学案内書は下記住所へ●

●在学生なら無料で学べる科目●①ゲームデザイナー基礎講座②デッサン基礎講座③ジャービス先生英会話●本学院選択のポイント●①合理化の成功で入学生・ご父母の経済的な負担を考えた適正学費（同種の学校と較べ年間20～40万円も低廉）②業界でも評価される生徒の技術力と高い就職率③徒歩圏内に大手出版社が集中するアニメ・漫画の情報発信基地、千代田区水道橋という最適な環境④新設されたさくら銀行「提携教育ローン」で、月々の返済6,579円で学べる(保護者が80万円を７年６月１日現在の金利、借入期間14年間で)





■就職抜群！ 学生寮(男女)あり。朝日・毎日・読売・東京・産経 各新聞社奨学制度あり(学費全額免除、返済なし、給与12.0万円)。学院見学随時可(TELにて要予約)。JR水道橋駅西口徒歩１分。

'96年度生・願書受付中！
- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人／日本漫画家協会賛助会員・社団法人／日本映画テレビ技術協会々員・財団法人／日本視聴覚教育協会々員

東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町３−４−９ ☎03(5276)1511(代)

入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名(○月号)を明記、切手250円分同封で請求。

NEO・GEO FREAK 5月号予告

次号は4月9日発売　定価580円(本体563円)

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝
対CPU戦&対人戦攻略

ニンジャマスターズ
全キャラ必殺技解説

神凰拳
全キャラ必殺技コマンド公開

超鉄ブリキンガー
ステージ攻略

わくわく7
システム詳報

押し出しジントリック
連鎖講座

巻頭特集
インターネットってなぁに?

◆声優インタビュー
弓雅枝(藤堂香澄)

声優名鑑R Vol.2

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
設定原画集&開発インタビュー

◆オールドゲーム攻略
ソニックウィングス2(後編)

◆もう一度愛して♡
ラギ

<新連載>
コング桑田(ギース、他声優)
生駒治美(ナコルル他声優)

(内容は都合により変更になる場合があります)

NEO・GEO FREAK 4月号
第2巻第4号　通巻第11号
1996年4月1日発行(毎月1回・1日発行)
定価580円(本体563円)

発行所●株式会社　芸文社
〒170東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業　TEL03-5992-2051
広告営業　TEL03-5992-2052
編集部●株式会社　芸文社　分室
〒112東京都文京区水道2-13-2-201
TEL03-5395-6314
印刷●三晃印刷株式会社

●発行人/中西吉永
●編集人・編集長/勝俣篤
●副編集長/片桐誠
●編集スタッフ/伊丹恭、山崎裕、稲葉祥子、新谷祥子
●編集アシスタント/橋田和則、望月美貴子
●攻略スタッフ/ジェイケイ、DSP-たろりん、T-DEN、奥女中秀麿、モリスケ、修羅騎士　鷹、風のFLN、蒼炎闘士ゆーち、ISHTAR、リトマス兄弟、H.K、G・ARM、ウェッピン=イレーヌ、無双拳士　ま
●制作スタッフ/鳥貝なつみ、村木哲雄、隷達人
●制作協力/PRIMARY GRAPHICS(山田幸廣・山口勉)、根津修一、早川知代子、APO DESIGN(北田晴美・平井勉)、小野真由美、菅野誠一
●広告営業部/砂山琢磨、印牧利昭、小林邦秋、内野与幸、葛西紀子、占部啓介、小林幹尚、梶敏也、織田倉啓、奥田雅弘、作花範男、中川真理子

協賛/株式会社エス・エヌ・ケイ

超!編集後記

●ついに「めぞん一刻」を完全制覇!! 予定よりも早く見終わってしまった。なんか、最後の方は目が潤みっぱなしだったような気がする。次は「銀河鉄道999」のTVシリーズだ。話は変わるが、最近、目の前で展開する山崎君と新谷さんの漫才が楽しい。　(片桐)

●なんか殿様とかカエルとかの絵を描かされ、いいように利用されとる。話は変わるが、俺は新ゲームを考案した。『熱帯魚麻雀』というもので、アガると熱帯魚のCGが見れるというウハウハなゲームだ。どっかで商品化してくれんかのう。ひゃぱッ!　(伊丹)

●6年前から視力が落ちていた僕ですが、先日初めて眼鏡を購入しました。それでも0.7の視力なのだが、これがよく見えるんだ。そこで編集部の女性陣を眺めて見る。オオー! 稲葉&新谷さんがこんなにも美しいなんて。2人ともこれでいいでしょうか?(山崎)

●新谷さんはいいなぁ…。身長は167cmだし、バストもDカップだし。それに引き換え私なんて158cmしかないし、バストも超ギリギリのBカップ…。しょうがない、ハイヒールはいて、胸につめものでもするかぁ!! おほほほ。女はこうしてサバ読むのよん♡(稲葉)

●サバだなんてイヤですワ、稲葉さん。ちなみに私の得意料理はサバの味噌煮。今度食べにきてねン。そうそう、胸を大きくしたいなら、トロピカルフルーツがいいのよん。あ、私の場合はもとからなんだけどね。うっふふっふっふ…。うっきー!! またしめられぇ!(新谷)

●今号から桜井智さんの連載がスタート。さらに次号からは、生駒治美さんとコング桑田さんの連載も! ページが増えていれば、他にも連載予定の声優さんがいたのだが…。まぁ、何はともあれ、これでNFの新しい柱がまた1つできたように思う(喜)。(勝俣)

●またも「超!編集後記」に登場するハメに。確か最後は風邪をひいた話…。で、実は今も風邪ひき中。奥女中さんの言う「進化」する雑誌の中で、進化してないのは私だけ?! 最近、本はあまり読んでない。忙しくなくなった分、恋にエステにグルメです♡　(鳥貝)

●先月号の攻略にミスが!(詳しくは今号のP37を参照) 誤字、脱字はともかく(?)、内容が間違っているとは! 一応、気がついて直そうとしたのですが…。今後はこのようなことがないように頑張りますので、どうか見捨てないで下さいね。　(ジェイケイ)

●最近ゲーセンにいっていない。家でRPGばっか。友人が集まるとTRPGだし。ゲームの腕が落ちるぅ〜。さて、某誌にNEO・GEOCDの存在価値についての文章が載っていて、読んでみてなるほどなあと感心。要は、そのゲームが発売…。続く　(DSP-たろりん)

●今回は何も仕事をしていないのに編集後記を書いているのだ。次号ではお仕事をもらえるのだろうか。最近、ゲーセンに行くことが少なくなってしまった。このままではいけない。攻略ネームをひらがなに変更しようかと密かに考えている。　(T—DEN)

●親友が谷塚で剣聖友の会を開いているらしい。かなり謎&意味不明なのでいい感じ。話は変わってみんな餓狼やってるかー? 特殊技重ねはかなり重要なので身につけるしか。打点高め跳び込み→特殊技なんかもいい感じ。ちなみに僕もピータンは…　(モリスケ)

●JKマンが修羅騎士の最後を"土"と書いた。あひー。他にも、たか・P(さん)と、たか・ぴーちゃんというのも…、うーん(悩)。斬紅郎のビデオ収録時に出たカレーは旨かった。しかーし! カレー魔王のゆーちは食えなかった。旨旨。　(修羅騎士　鷹)

コスプレコーナー

天晴

はっきりいって
バンバン
カラー1Pじゃ!!
あっぱれ、
あっぱれ♡
わはははは!



望月双角



●PN/萩原紫樹（北海道）
今月の1発目は、なんと双角ギャルじゃ（笑）! ジェイケイもご満悦の様子である。欲をいえば錫杖も気合いを入れて造って欲しかったのう。

チャムチャム



●PN/たかP（奈良県）
ぎゃっふ〜ん!! 背景つきのチャムチャムじゃ! とりあえずインパクト優先で採用してみた（今回限り）。ところでPNは修羅騎士なんとかと似ておるな。アゲ○ガ?

キム・カッファン&八神庵&ルガール



●PN/キム=ブリ天&庵=焔&ルガール=光秀（神奈川県）
男前エディットチームさんじゃ。小道具が光っておるのう（そのまんまじゃ）。わし（伊丹）も冬コミには行ったぞ。○ー○だけど。わはは。

パピィ



●PN/西田君（三重県）
これホントにパピィでいいんじゃろか? とりあえず掲載してみたが、どうじゃろ? ジャ○ってなんじゃろ? なんちて。わはは。

天草四郎時貞



●PN/葉月純（静岡県）
宝珠のかわりに番傘を持った天草様じゃ。傘は戦利品なのか〜? 和室にマッチしておるのう。マッチのマーチ。なんちて&すまん。

真尾まお



●PN/らっこ（岡山県）
天晴初の格闘以外のキャラじゃ。次はチャイカ&プーシカか小兎美をやりたいとのこと。ぜひトライするのじゃ!! 絶対! 約束! 後○園遊園地で僕と握手!（意味不明）

不知火舞



●PN/秋本速斗（埼玉県）
かなりアレじゃ。ため時間が長いというか。入力が難しいというか、要するに〝たまらない〟と（スマン）。つーワケで★天晴賞（殿様趣味の部）を贈呈。ガルルル ルルーッ!

八神庵&椎拳崇&草薙京



●PN/いおりん=庵&おまケンスウ=拳崇&京太=京（大阪府）
関西コスプレ協会の面々じゃ。多数の投稿に感謝。小出しに掲載させていただく。ところで京太殿は阪神の○庄に似ておるな。よっ! 男前!

緋雨閑丸&千両狂死郎



●PN/ふらんそわ=閑丸&たつみ=狂死郎（群馬県）
競争率沸騰中の閑丸クン&旧版の狂死郎じゃ。もうちっと小道具に気合いを入れて欲しかったのう。鶴舞う形の群馬県…。なんちて。わはは。

ネオジオ 声優名鑑R Vol.1

かつて本誌にネオジオ声優名鑑というコーナーがあったことを、みなさんはごぞんじだと思う。大好評のうちに幕を閉じたこのコーナー、再開を願うお便りがいまだにあとを絶たない。

そんなみなさんの切なる願いにお応えして、ネオジオ声優名鑑が今、ここにパワーアップして復活だ!!

①演じたネオジオキャラとタイトル名②誕生日③出身地④血液型⑤趣味・特技⑥声優歴⑦ネオジオキャラ声優以外の仕事
※声優さんの順番は50音順

生駒治美（いこまはるみ）

スポーツ大好きの活動派は ネオジオ女性キャラ最多出演





ナコルル／『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』

朝、寝ぼけまなこでパンをほおばり、コーヒーを3分の2ほど飲むと、やっと身体にエネルギーがみなぎってくる。これが私の一日の始まりなのです。

最近はやはりゲーム声優の仕事が多いですね。自分自身にとっても、非現実的な世界のものが、声が入ることで現実のものとなるという声優の仕事が面白くって、楽しんでやらせてもらってます。

まだまだ未熟者なのですが、キャラクターたちに支えられて、幅広く活動していけたら幸いです。皆さん、しっかり育てていって下さいね。

最近思うことは「トンネルをぬけるとそこは雪国だったらどんなにいいだろう」なんです。実は私、スポーツ大好きっ子で、冬場になるとスキー&スノーボードで雪と戯れ、夏になるとダイビングでお魚と戯れております。

海外に行った時、あのナポレオンフィッシュと野性イルカに出会って感激したことは一生忘れませんね。

ジャック・マイヨール（フランス人：作家、ダイバー、海洋研究家主な著書は『イルカと海に還る日』）をモデルにした映画『グラン・ブルー』を見て、イルカの世界にはまった方もとても多いと思うのですが、私もその一人で、いつかイルカと神秘的な交流をしてみたかったのですよ。

そんな私のお守りは、イルカで頭が一杯になった時に彫金師の人に頼んで作ってもらったイルカのネックレスです。

まぁ、こんな風に、たまに素晴らしい空気を吸いに出掛けたりしながら、日々マックとネオジオに頭を痛めております。

「もう、大自然のおしおきです！」

生駒治美
①ナコルル／『サムライスピリッツ』『真サムライスピリッツ』『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』 シャルロット／『サムライスピリッツ』『真サムライスピリッツ』 羅将神ミヅキ／『真サムライスピリッツ』 キング／『龍虎の拳』『龍虎の拳2』『KOF'94』『KOF'95』 ユリ・サカザキ／『龍虎の拳』 ブルー・マリー／『餓狼伝説3』『リアルバウト餓狼伝説』②2月5日③大阪府④A型⑤芝居、スキューバダイビング、スキー、スノーボード、テニス、ジャズダンス、Mac⑥3年⑦CM（NTT、ダイエーなど）、ナレーション



石黒志伸（いしぐろしのぶ）

嫌いだった自分の声がいつのまにか大切な商品に…

子供のころ、自分の声をカセットテープに録音して初めて聴いた時、「えー、これが私の声？ 私ってこんな変な声してるの!?」なんて経験、だれにでもあるよね。私もそうだった。人はこんなふうに私の声を聞いているんだと思ったら、しゃべるのがイヤになるくらい、自分の声が嫌いだった。低くて、太くて…。

「もっとかわいい声になりたーい！」と思ってた私が、まさか声優の仕事をするようになるなんて…。それが今では自分の声を聞くのが仕事。嫌いだなんて言ってられないし、この声が私の大切な商品なんだから、朝晩ちゃんとうがい薬でうがいしてるんだ。

この商売、カゼは大敵だからね。

ところで、東海地方の人達には私の声をよく聴いてもらってるんじゃないかな。ローカルCMのナレーションは数多くやってるから。でも声優の半分くらいがそうであるように、私も本業は役者なのでときどき無性にセリフをいいたくなることがある。

そんなわけで、今一番やりたい仕事は"女優業"。これでも一応テレビドラマや映画に出演したこともあるんだよ。とにかく、「セリフをしゃべりたーい」と、役者の血が騒ぐので、たとえばアニメや洋画の吹き替えなんかでもいいな。それから、せっかくナレーターとしての仕事も面白くなってきたところだし、できれば『知ってるつもり』とか『ニュースステーション』の特集コーナーなんかのナレーションもやってみたい。

これからは、東海地方の人達だけじゃなくて、全国の人に私の声を聴いてもらえるようになるようがんばります!!

"めざせ！ 女森本レオ"



ルーミ／『ギャラクシーファイト』

石黒志伸
①ルーミ、ヤコブ／『ギャラクシーファイト』
②2月20日③愛知県④AB型⑤映画鑑賞、カラオケ、知らない道を歩くこと⑥約5年⑦女優（のつもり）

井上あずみ（いのうえあずみ）

声優初挑戦！ 可憐な少女はハマリ役!!

歌手以外の仕事として、声優をやらせていただいた…というところが本当なので、声優歴というほどの経験はありません。ですから、周りの本業の声優さんたちに迷惑をかけつつも、楽しくやらせていただいている…というのがもっと本当の事。

最近では、旅行に行きたいと考えています。仕事で国内各地いろんな所にいけるのですが、やはり仕事なので、気楽さに欠けます。

今後も相変わらず、読書と映画を趣味と称して楽しむつもりです。

どうしてもビデオになりがちな映画は、できるだけ映画館で観るようにしたい…と思い、最近話題の映画を観に行ったところ、あっさり期待を裏切られました。それでもビデオの中にも映画館で観たかった…と思う作品もあるので、これに懲りずに足を運ぶようにしたい。

読書の方では最近、これという小説もないので、もっぱら漫画。少年、少女誌にこだわらず、読み倒しています。単行本だったら1日に7～10冊位、平気で読んじゃいます。このペースを4ヵ月位続けていても、読むものが無くならない。日本の漫画文化は奥が深い…と妙な感動をしている今日この頃…。

文化と言えば、文化的な活動に昔から憧れていますので、念願の「絵本」の制作に、今年は是非、チャレンジしたいと考えています。絵本と言っても出版だとか、そういう大それた事ではなく、自分のために書けたらいいと考えています。

これは、本当に好きなことを、楽しく続けて行く秘訣だと思うのです。



絹／『天外魔境真伝』



井上あずみ
①絹／『天外魔境真伝』
②2月10日③石川県④A型⑤読書、映画鑑賞
⑥声優歴というほどの経験は…⑦歌手

臼井雅基
(うすい まさき)

多彩な仕事を常にこなす 担当男性キャラ数No.1



覇王丸／『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』



ネオジオフリークのみなさん、こんにちは！　毎日やってるかーい（ヤッテル！　ヤッテルゥ！）。

そんなワケで…何から話そうか…。

そうそう、私は仕事がら電車で移動することが多いんだけど、その"電車"という他人との共存空間の中で、さまざまな人々や出来事にでくわすのである。

ナント私は過去に電車の中でトナリに座った女性から、"ゲロ"を吐かれてしまった経験まである。最初は何が起こったかわからぬ状態だったが、事の次第がわかりはじめた頃には、トナリの女性を責めるより、逆に自分の不運さを、何か良い事の前兆とさえ解釈してしまっていた。又、トナリの女性の心中を察するに忍びない思いをした。

しかし、私の周りにいた他の乗客の行動も、大変興味深かった。クモの子を散らすように立ち去るサラリーマンや、だまってハンカチを差し出してくれた中年女性…。少し見方を変えると、他人の行動を観察するのも実に面白いものである。

みんな、ゲームに疲れたら街に出てみよう！

もうすぐ春だ！

臼井雅基

①リョウ・サカザキ／『龍虎の拳』『龍虎の拳２』『餓狼伝説スペシャル』『KOF'94』『KOF'95』　ジョン・クローリー／『龍虎の拳』『龍虎の拳２』　覇王丸／『サムライスピリッツ』『真サムライスピリッツ』『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』　服部半蔵、黒子／『サムライスピリッツ』　アースクェイク／『サムライスピリッツ』『真サムライスピリッツ』　大門五郎／『KOF'94』『KOF'95』
②10月８日③奈良県④A型⑥楽器演奏（バンド活動：ギター）、音楽鑑賞、映画鑑賞、スキー⑥７年⑦番組出演、ニュースキャスター、イベント司会、CM、ナレーション、コンサート影アナ

折笠　愛
(おりかさ あい)

アニメと洋画がメイン活動 色っぽいキャラがよく似合う



八雲／『天外魔境真伝』

折笠愛

①八雲／『天外魔境真伝』
②12月12日③東京都④B型
⑤日舞⑥　⑦舞台、洋画のアテレコ、アニメ声優



ネオジオフリーク読者のみなさん、こんにちは。ネオジオゲームでは『天外魔境真伝』の八雲の声を担当させていただきました、折笠愛です。

みなさんとお会いするのは、２月号の"新春キャラクター＆声優メッセージ"のコーナー以来ですね♡

うーん、冬ですねー。毎日寒いですが、風邪などひいていませんか？　暖かい日がちょっと続いたかと思うと、次の日には雪が降ったりして、"ホント、どうなっちゃってるの？"って感じ。気をつけなくちゃネ。

そんなイジワルな寒さの中でも、折笠は毎日忙しく元気にガンバっていますよ。

最近では、４月20日（土）に公開予定の劇場版アニメーション『天地無用』で、魎呼（リョウコ）の声を担当しました。公開予定日の４月20日には、私も舞台挨拶をさせていただく予定です。みなさん、アニメの魎呼と声の魎呼に会いに来て下さいませ♡　お待ちしています。

それではこれからも、ゲンキに楽しく色〜んなことにどんどんチャレンジしていきたいと思っていますので、応援して下さいネ。



金田美穂

声優初挑戦がナント主役!!
常に前を見て毎日を楽しむ

ふんわりと白い月が出ていた。

「あ…昨日窓を開けたまま眠っちゃったんだ…」

「ん…う〜ん…」

薄く差し込んでくる光に向かって思いっきり伸びをした。

ゴトッ。ベッドから落ちた丸い塊を見て一気に目が醒めた。

「ど、どーじで。ごんなものがぁ…あわわ…」

全ての言葉に濁点がついたような気持ち。

フローリングの上のそれは、まだ惰性で左右にゆらゆらと揺れながら、少しずつ向きを変えていて、昨日の事をなんとか思い出そうとする私と目があった瞬間、横になったままの顔で静かに動きを止めた。

ニコニコしながら、ゆっくりと「お・は・よ・う」とペコちゃんは言った。そしてトレードマークの舌をペロッと出した。

私は無意識の中で、彼女に一言二言話しかけていた。そして彼女を拾い上げ、かぶってみた。彼女の中は…暗くて、ほんのりとあたたかかった。

この日から、ペコちゃんが私で、私がペコちゃんで…。

こんな経験、皆さんはおありでしょうか？　もちろん私には、ありません。

でもある朝、目が醒めて、いつもと何かが違っていたら素敵かも…。

良いように変わる事しか考えていない私は楽天的でしょうか？

現実の私は…というと『カメラ』と『ゲイリー・オールドマン』と『スキャットマン・ジョーンズ』と『なまこ』と『家族』とが大好きで、♪インターネットでお買い物♪というフレーズがなぜか耳から離れなくて、「昨日は今日のために、今日は明日のためにあるのよね〜」なんて自分に言い聞かせながら、毎日を楽しんでいます。

不思議な朝を迎えられたら、金田まで御一報下さいませ。



緋雨閑丸／『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』

金田美穂
①緋雨閑丸／『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』
②7月11日③兵庫県④AB型⑤旅行、文通、音楽鑑賞、ドライブ、水泳、スキー、スケート、ゴルフ⑥4年⑦広告代理店大広のアナウンス業務、CM（学研、ローソンなど）、ナレーション

篠原恵美

新境地を開いたFR2
ルールを覚えてえみりと対戦！



ネオジオフリークの読者の皆様、初めまして♡　といっても、ゲーム上ではお会いしているかもしれませんね。ネオジオでは『ファイナルロマンス2』に出演させて頂いてます。ボーイッシュな〝まりのちゃん〟と、ちょっとブリッ子（死語？）の〝えみりちゃん〟の2役です。このえみりちゃんのような役は、私にはあまり来ないタイプなので、とても楽しませて頂きました。

私自身は麻雀の経験が全くないので、まだ当分このゲームはできそうにないのですが、せっかくだからルールを憶えて、自分の声と対戦したいなァと思っています。

さてさて、私の近況報告です。1月21日に3rdアルバム『明日へ』が発売になりました。もしかして、手に取って下さった方、いらっしゃいます？　いかがでした？　歌って、ステージで歌うと1曲のドラマを演じるという感覚なのだけど、スタジオの中でディレクターやミキサーと対峙している時はまず、心が全部剝かれて裸になっちゃうんです。そしてそこから、新しい世界を創り上げていく。根底に流れるものはきっと同じなのだろうけど、役者の仕事だけではできない事を経験できますね。その上、今回は作詞やプロデュースにチャレンジしたんです。作詞の方でもいろいろな方にアドバイスを頂いたのですが、プロデュースを通して、私達の仕事がいかに多くの方の力で支えられているかという事に改めて気づかされました。そんな私が、全身全霊をかけて（ちょっとオーバー？）作ったアルバム『明日へ』。ぜひぜひあなたも聴いてやって下さい…ネ。

残念ながらネオジオではないけれど、これから皆さんにお目にかかれるゲームも何本かありますよ。ライブも何とか今年中には実現させたいし、やりたい事はい〜っぱい。これからも、頑張る篠原の活動と声を、暖かく見守ってやって下さいね♡



伊藤えみり／『ファイナルロマンス2』

篠原恵美
①池谷まりの、伊藤えみり／『ファイナルロマンス2』
②8月8日③長野県④O型⑤音楽、映画鑑賞⑥10年⑦とくになし

太十郎（たじゅうろう）

目下研究中の名古屋弁は近年必ずやブレイクの予感!!



現在は、名古屋がほこるエンターテイメント演劇集団、「創造」にて演出、俳優をこなしています。得意なキャラクターは変化に富んだ演技を要するもの。東京にも一年に一度公演に行きます。

全国放送としては、金鳥のTVCM『アミライト』（名古屋弁戦国編）に出演したり、NHKの『中学生日記』で進学塾の先生として準レギュラー出演したりしています。それから、春日井製菓『炭焼きコーヒー』や日本ガイシのTVCMのナレーションなんかもやっています。

今は、近年にブレイクするであろうといわれている、名古屋弁の研究に日々明け暮れています。

それから、3月5日放送の、名古屋発『新そこが知りたい』では、マンガからアニメまでのレポーターと構成をしています。

ちまたでは現在、第3次声優ブームらしい（?）ということや、なによりひとつのキャラクターに命を吹き込む仕事だと思うので、俳優業以外にも、アニメの声優や映画のアテレコなどの方面に今後進んでいきたいと思っています。気に入ったディレクター、プロデューサーがいたら、一緒に仕事しましょう!!



ロルフ／『ギャラクシーファイト』

太十郎
①ロルフ、フェルデン／『ギャラクシーファイト』
②10月29日③愛知県④B型⑤寝ること
⑦俳優、タレント

長崎萠（ながさきもえ）

幅広い趣味を持つアテナは実はゲームの達人！　か？



1月27日に『長崎萠VSゲーム大会』があったんですけど、その日は朝からファンの方々にお茶のお菓子としてクッキーを焼いたんです。イベントはお昼からだったんですが、ずーっと楽しみにしていたのでワクワクソワソワしてしまい、朝5時半に起きてしまって、何だか小学生の時『さあ、今日はピクニックだよ』って気持ちみたいでした（笑）。

本題のゲーム大会はと言うと「挑戦者30人VS長崎萠エルスタッフチーム」で、事務所に置いてある筐体で対戦をしました。私はアテナちゃんと舞ちゃんと京さんを使ってたんですけれど、対戦者の方にアテナちゃんが結構多くって、「アテナちゃんVSアテナちゃん」の時は不思議な感じがしました。はじめはいろいろと話しながらゲーム対戦をしていたんですけれど、そのうちゲームに熱中してしまい、事務所の先輩の実況中継で進行。

後半にもなって来るともう手が慣れてきて、技もいろいろと出せるようになっていて「もしかして萠ちゃん、だんだん強くなってない?」と、ファンの方に言われちゃいました（笑）。対戦しつつ練習になっていたんですねぇ〜。

そしてゲーム大会も終わり、結果を待つ間、クイズの勝ち抜きをしたんです。クイズの内容はと言うと、その日ファンの方々に出したお茶を入れた紙コップに一人一人の名前と私のサインをしたんですけど、その失敗した数とか（笑）…。そしてクイズに勝ち抜いた方と一緒にポラロイドで写真を撮ってプレゼント。その後、その方から「緊張してしまいまして…」と手紙が来たんですけれど、実は私もドキドキしてました。待ちに待ったゲームの結果はと言うと、17勝13敗で長崎萠エルスタッフチームが勝って、私はそのうち14勝しました。最後に一人一人と握手をしている時に「今度こそは負けないゾ!!」と言われてしまい、後日リターンマッチ希望という手紙も来てました。もしまたゲーム大会があったら、レベルupした対戦になりそう…。「でも、私だって負けないからね！」

P・S　じっ、じつは私、京さんの事が…。



麻宮アテナ／『KOF'95』

長崎萠
①麻宮アテナ／『KOF'95』
②6月21日③長崎県④B型⑤手芸、読書、陸上、剣道、水泳⑥今のところ麻宮アテナ役のみ⑦朝倉薫演劇団にて、歌と日舞と演技の勉強中

西村寿一

担当キャラはいつもシブイ いっぺん私を使ってみなさい！





王虎／『真サムライスピリッツ』

みなさんこんにちは！ 鎮元斎＆王虎の西村です。

僕と一緒に写真に映っている虎の赤ちゃん、かわいいでしょ。名前は〝平安くん〟っていうんだ。去年生まれた朝鮮虎の子供。ラジオ番組の取材で、京都市動物園に行った時に出会って以来の友達なんです（平安はそう思っていないらしいが…）。もう生まれて1年くらいになりますが、今では体高、体長とも大きくなって、動物園の人気者になっているようですヨ！

さて、ここでお手紙を紹介しましょう。新潟市の小学校6年生Sちゃんから。「〝KOF'95〟では、庵、京etc…を使っているんですが、初めてサイコソルジャーチームでやったら、女性格闘家チームに勝ったんで、すごく嬉しいです」との事。

Sちゃん、当たりまえじゃねーか！ 鎮元斎って、不老長寿の薬っつーか、百薬の長を飲んでんだぜ！ 庵と京がなんぼのもんじゃ〜い（野中ごめん）。使いこなせばみーんなとりこになっちまいますから、私を使ったことのない人は、まーいっぺんやってみなはれ！ 悪いようにはせんからのォ。

ところで、新潟方面も今はすごい雪じゃろうな？ 雪といえばウィンタースポーツ。スキーに西村も毎年行くんじゃが、今年は今人気のスノーボードにチャレンジしてみようと無謀な事を考えておる。

この記事が出るころには、山の中で雪まみれか、家に帰って腰痛で悩んでいる頃だと思う。まあ、みんなまだまだ寒いから、風邪ひかないように、何かにチャレンジしてみてくれたまえ。ではこのへんで。

ウィック、プハー、ちっと飲みすぎたかのォー。

西村寿一
①王虎、／『真サムライスピリッツ』黒子（プレイキャラ）／『真サムライスピリッツ』　黒子（審判）／『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』　ヘビィ・D！／『KOF'94』　鎮元斎／『KOF'94』『KOF'95』
②1月1日③大阪府④O型⑤スキー、ゴルフ、ジェットスキー、釣り（全般）、競馬、音楽鑑賞（ソウル、ブラックコンテンポラリー、ポップス）、車の手入れ、旅行⑥8年⑦番組出演、CM、ナレーション、DJ、イベント司会

モンスター前塚

音楽好きなところまで紅丸にそっくり!?

モンスター前塚（本名・前塚厚志）
①千両狂死郎／『真サムライスピリッツ』『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』　花諷院和狆／『真サムライスピリッツ』　二階堂紅丸、チョイ・ボンゲ、ラルフ／『KOF'94』『KOF'95』
②3月19日③大阪府④A型⑤作詩作曲、アレンジ、パソコン、鉄道模型⑥11年⑦番組・CM・ナレーションなど



二階堂紅丸／『KOF'95』



ネオジオのお仕事をやらしていただくようになってから、たくさんのゲームファンの皆さんにも声をかけていただけるようになり、大変励みになっています。一度、各声優さんがあつまっての〝ゾングオブファイターズ'95ライブ〟なんていうのも出来ればいいですよね！　プライベートでは、最近ドラム（パッドドラム）を手に入れまして、毎日下手ながらドタバタ練習しております。これでギター、ベース、キーボードはあるし、マックも買ってとりあえず音楽づくりのできる環境だけはととのって、あとは技術と才能さえあれば…といった状況です。いつの日か、ゲームファンの皆さんにも作品が披露できるように、とにかく気持ちだけはガンバッテます！　最近では、僕がパーソナリティを務めているOBC（ラジオ大阪）のブンブンリクエストの方でも「紅丸やってくださ〜い♥」とか、「ゲームの声でしゃべってください」なんていうリクエストがよく来るようになりました。ゲームを通じて番組を聴き始めたという方も多いようで、いろいろおハガキなどを読む度に『ああ、ネオジオのお仕事やっててよかった〜♥』と思う今日この頃です。あと、別に意識してなかったわけではないのですが、最近髪の毛をのばしはじめまして、気が付くと何か〝草薙状態〟になっています。私はあくまでも二階堂紅丸の声優ですので、近々おっ立ててみようかと思っております（ジョーダン!!）。なにはともあれこれからも、いろんな事にチャレンジしていきますので、応援よろしくお願いしま〜す。

イタリアチームで対CPU戦を制覇!!



オールドゲーム攻略

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

解析・攻略／修羅騎士 鷹

SNK/格闘アクション/196M/1994年8月25日発売
カセット版:29,800円
CD版:7,800円

強敵たちと闘う前にまずはシステム部分を紹介!!

チームバトルという新しいコンセプトの元に作り出された『K・O・F'94』は、その新しさゆえに人気を博した格闘アクションゲームだ。

システム自体はシンプルなれど、合計24人という豊富なキャラクター性が1つのウリになっていた。

まあシンプルとはいえ、このゲーム独特のシステムもあるので、ここでキチンと紹介しておこう。

基本システム

このゲームはチームバトル方式が基本（家庭用にはシングルモードがある）。3人1組1チームの勝ち抜き戦になっており、対戦相手を1人倒しても少し体力を回復させたあと、次の対戦相手と闘うことになる。

大まかなルールはこんな感じ。肝心のバトルシステムは、以下の5つが特徴的だ。

●攻撃避け

ABボタン同時押しすると、攻撃をかわす動作をする。この動作をしている間は無敵状態なので、相手の攻撃を簡単にかわすことができるのだ。



全身無敵になるが、投げられ判定はある

●ふっ飛ばし攻撃

攻撃避けとは逆にCDボタン同時押しで、ヒットした相手をふっ飛ばす攻撃が出せる。ジャンプ中も出すことが可能。



キャンセルをかけることも可能だ

●援護攻撃

対戦相手につかみ技をかけられたり、気絶状態になった時にABCボタンを同時押しすると、援護攻撃をしてくれる。しかし、背景に仲間がいなかったり、仲間が2人とも倒されている時は援護攻撃してくれない。



自分の方の体力が少ない時のみ可能

●パワーゲージ

対戦相手の攻撃を受けたり（ガードも含）、ABCボタン同時押しでパワーを増やしたりして、パワーゲージがMAXになると、通常技と必殺技の攻撃力が1.5倍になり、超必殺技の攻撃力が1.2倍になる。

しかし、MAX状態以外の時にCボタンで挑発する（される）と、相手のパワーゲージを少し減らすことができる。

またMAX状態の時は、体力ゲージが赤く点滅していなくても、超必殺技を1回だけ出すことができる。



体力も少ない時だと1.2倍の威力になる

●超必殺技

一発逆転の代名詞といえば、この超必殺技。このゲームでは、体力ゲージが点滅している時とパワーゲージがMAXの時に（その両方でも可）使うことができる。



パワーゲージMAXでも1回だけ出せる

●この記事のコマンド類はマイキャラが右を向いている時のものです。

【イタリアチーム基本性能】

テリー・ボガード

テリーは通常技のリーチが比較的長く、必殺技の方も飛び道具と無敵対空技に加え、スキの小さい突進系の技を持つ、非常に優れているキャラだ。

使用頻度の高い通常技を紹介していくと、しゃがみ弱キック、しゃがみ強キック、遠距離立ち強キック、近距離立ち強パンチで、しゃがみ弱キックは近距離で相手を固めるのに使うのが基本。



リーチが長く、攻撃判定も強いのだ

遠距離立ち強キックは牽制に使っていける。しかし、しゃがんでいる相手には当たらないので注意。また、近距離立ち強パンチは2段技になっており、おもに連続技へとつなぐための技として使える。

その他、密着状態ならしゃがみ弱キックから立ち強パンチにつなぐこともできるので、大ダメージを狙う時に狙っていこう。また通常ジャンプからの攻撃は強キックがリーチもあって使いやすい。

必殺技は、突進技であるクラックシュートが出るのが早く、ガードされてもスキが小さい。もし相手にガードされて反撃されても、ライジングタックルを出せば、楽々返せるのだ。もちろん連続技にも組み込むことができる。

連続技を紹介していくと、ジャンプ強攻撃→近距離立ち強パンチ（2段）→キャンセル弱バーンナックルorパワーウェイブが簡単で相手を気絶させることができるぞ。



返し技としても使うことができるのだ

技コマンド表

バーンナックル	↓↙←+AorC
パワーウェイブ	↓↘→+AorC
ライジングタックル	↓ため↑+AorC
クラックシュート	↓↙←↖BorD
バスタースルー（投）	→or←+CorD
パワーゲイザー（超）	↓↙←↙→+BC

キャンセル表

	A	B	C	D
近立ち	○	○	○/○	○
遠立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	○	×	○
垂直ジャンプ	×	×	×	×
斜めジャンプ	×	×	×	×

ふっ飛ばし攻撃	○
空中ふっ飛ばし攻撃	×

アンディ・ボガード

全体的に技のリーチが非常に短いアンディだが、斬影拳の鋭さは健在なので、スピーディーな闘いが展開できる。

使用頻度の高い通常技を紹介していくと、しゃがみ弱パンチ、遠距離立ち弱キック、しゃがみ強パンチの3つがある。しゃがみ弱パンチは、主に数発当ててから弱斬影拳につなぐために使う。

立ち弱キックは牽制技として使っていける。しゃがみ強パンチはリーチが長く攻撃判定も強いうえ、キャンセルをかけることができるので重宝する。しゃがみパンチ系の中ではかなり性能がよい技だ。



この技から斬影拳につなげて連続技にできる

必殺技の中では斬影拳がかなり使いやすい。連続技にはもちろん、飛翔拳を追いかけて一気に間合いを詰めるための移動手段としても使っていけるのだ。

次に空破弾だが、相手を投げたあとや起き上がりに重ねるようにして出せば、裏回りを狙うことができる。また、相手を翻弄するのにも使える。

連続技は、ジャンプ強攻撃→近距離立ち強パンチキャンセル飛翔拳。これは相手を気絶させることができるので、ぜひ覚えて欲しい。

次のものは画面端限定。やり方は簡単、しゃがみ弱パンチ→キャンセル弱斬影拳を繰り返して入れるだけの連続技だ。CPU戦ならばいくらやってもいいけど、対人戦の時は怒られるかも。

技コマンド表

昇龍弾	↓↘→+AorC
斬影拳	↙ため→+AorC
飛翔拳	↓↙←+AorC
空破弾	↙ため↗+BorD
抱え込み投げ（投）	→or←+CorD
超裂破弾（超）	↓ため↘→+BD

キャンセル表

	A	B	C	D
近立ち	○	○	○	○
遠立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	×	○	×
垂直ジャンプ	×	×	×	×
斜めジャンプ	×	×	×	×

ふっ飛ばし攻撃	○
空中ふっ飛ばし攻撃	×

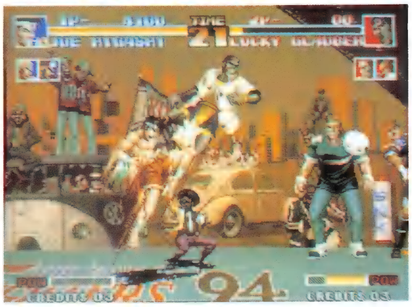


画面端に追い込んでしまえば楽勝パターン

ジョー・ヒガシ



接近されたらこの技でしのぐしかない



相手が跳んできたらとりあえずタイガーキック

飛び道具と無敵対空技を持つジョーは、〝跳ばせて落とす〟といったオーソドックスな闘い方が基本となる。しかし他にも、状況に応じて使用する技もあるので、ここでは使用頻度の高い通常技と必殺技を紹介していこう。

おもに使っていく通常技は、しゃがみ弱キック、立ち弱キック、近距離立ち強パンチ、逃げジャンプ強パンチ（昇り）の4種類で、しゃがみ弱キックは近距離戦で相手を固めるのに使える。

立ち弱キックは、近距離ならしゃがみ弱キックのあとからつないでいき、遠距離なら牽制技として使っていける。近距離立ち強パンチは、キャンセルハリケーンアッパーへとつなぐ時に使おう。

最後にジャンプ強パンチは、昇りで出すことによって、相手はしゃがみガード不能になるので、中段攻撃として使っていけるぞ。

その他、ふっ飛ばし攻撃は技の出が遅いものの、リーチがあるので、遠距離での牽制技に適している。しゃがみ強キックはスライディングになっており、タイガーキックと使い分ければ強力な対空技として機能する。

次に必殺技だが、ハリケーンアッパーは遠距離で連発して撃てるし、相手が跳ぶと思ったらすぐにタイガーキックを出す準備をして待てばいい。この時にフェイントを混ぜていけば、さらに効果的だ。

また、弱スラッシュキックはガードされても、あまりスキがなく反撃を受けづらいので、かなり使っていける技だ。

キャンセル表

	A	B	C	D
近立ち	○	○/×	○	○
遠立ち	×	×	×	×
しゃがみ	○	○	×	×
垂直ジャンプ	×	×	×	×
斜めジャンプ	×	×	×	×

ふっ飛ばし攻撃	○
空中ふっ飛ばし攻撃	×

技コマンド表

ハリケーンアッパー	←↙↓↘→＋AorC
スラッシュキック	↙ため↗＋BorD
タイガーキック	↓↘→↗＋BorD
爆烈拳	AorCボタン連打
レッグスルー（投）	→or←＋C
ひざ地獄（摑）	→or←＋D
スクリューアッパー（超）	→←↙↓↘＋BC

対CPU戦チーム別攻略

ここからはイタリアチーム3人共通のチーム別CPU攻略法を紹介していこう。このチームでは、しゃがみ弱キックで牽制し、跳んできたところを対空技で迎撃するのが基本だ。

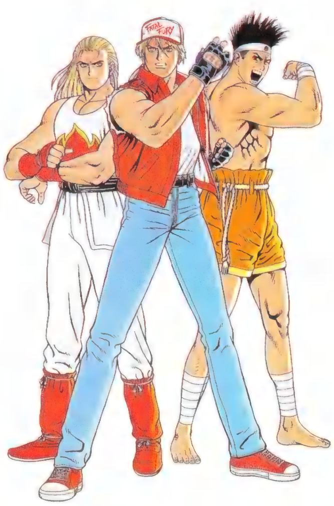
対 日本チーム戦

●京は待っていると、しゃがみ強キックキャンセル闇払いを出してくることが多いので、しゃがみ強キックをガードしたらすぐにジャンプして連続技を入れよう。

●紅丸は、しゃがみ弱キックなどで跳び込みを誘い、対空技（ライジングタックルやタイガーキックなど）で落としたら、すぐさま近づいて垂直ジャンプふっ飛ばし攻撃を出すとよく食らってくれる。

また、アンディのみジャンプ強キックをしつこく出しているだけでも倒せるぞ。

●大門に対しては、画面端で空中ふっ飛ばし攻撃を出しているだけでOK。この他、しゃがみ強パンチorキックのどちらかで地雷震を誘い、すぐに跳び込んで連続技を入れるという戦法もある。





画面端バックジャンプふっ飛ばし攻撃で楽勝

対 イタリアチーム戦

このチームは、3人とも待っていると、必殺技を出してくることが多いので、それぞれの対処法をキャラごとに紹介していこう。

●テリーは、ライジングタックルを出してくるので、着地時に強攻撃や必殺技を入れる。

●アンディは斬影拳や空破弾を出してくることが多い。空破弾をガードし、そこに連続技を叩き込むのが一番いいだろう。この他、空破弾を攻撃避けしたあとに投げてもいい。

●ジョーはスラッシュキックやしゃがみ強キックを出してくることが多いので、スラッシュキックをガードした時は連続技を入れ、しゃがみ強キックをガードした時は、しゃがみ強キックなどで反撃していこう。



ここから連続技を叩き込めば気絶で安定

対 メキシコチーム戦

●タクマはこちらが後退すると、何もせずに追いかけてくるので、投げ間合いに入ったら投げよう。あとはそれを繰り返すだけだ。



ひたすら投げまくって楽勝だ

●リョウは待っていると覇王翔吼拳をよく撃ってくるので、ジャンプ攻撃からの連続技を叩き込もう。また、虎砲や暫烈拳も出してくる時もあるが、きっちりガードしてからしゃがみ強キックなどで反撃。ガードされてもそのまましゃがみ強パンチ→キャンセル飛翔拳or強斬影拳につないでいこう。以降繰り返しでOK。

しかし、アンディの場合のみ遠距離から強空破弾を出すと、たまに食らってくれる。

●ロバートはしゃがみ弱キックを出してくることが多いので、強飛燕疾風脚をガード後、立ち強パンチから連続技につなごう。たまに、飛燕龍神脚を出してくる時もあるが、手前に落ちた時は強攻撃を入れ、ガードした時は相手の着地際に突進技を入れよう。

対イギリスチーム戦

●キングに対してはジャンプ攻撃が有効。その他、待っているとダブルストライクを撃ってくることがあるので、うまく反応して跳び込んでいけばOK。

●舞は遠距離立ち強キックを空振らせるかガードさせると、花蝶扇を撃ってくるので、跳び込みから連続技を入れよう。また、舞の体力が少なくなると超必殺忍蜂に切り替えてくるので、ガードしてから投げにいこう。



花蝶扇を撃ってきたら相手は気絶確定

●ユリの場合は少し離れた間合いでしゃがみ弱キックを出していると、虎煌拳をよく撃ってくるので、跳び込みから連続技につなげるのがよい。

対中国チーム戦

●アテナはしゃがみ弱キックを出すと飛び込んでくるので、ライジングタックルなどの対空技で迎撃。アンディの時は、弱斬影拳を出し続けると結構食らってくれるのでお得だ。

●ケンスウは待っていると龍連牙を出してくることが多いので、ガードしてから連続技を決めよう。



こいつもガード後、連続技を叩き込んでKO

●チンの場合、最初は勝手に跳び込んでくるので、対空技で迎撃。体力が減り、跳び込んでこなくなったら、しゃがみ弱キックを出そう。すると瓢箪撃を出してくるので、すぐにジャンプをして連続技を入れよう。

対アメリカチーム戦

●ブライアンは、こちらがしゃがみ弱キックを出すと、跳び込んでくることが多いので、対空技で迎撃をしていこう。

●ヘビィ・D！に対しては、しゃがみ弱キックをひたすら出しているだけで勝てる。



しゃがみ弱キック連打で楽勝！弱い

●ラッキーはこちらが画面端で待っているとラッキービジョンを出してきたり、ダッシュで近づいてくることが多いので、それらを投げたり、しゃがみ弱キックを当てていくだけでいい。たまに、サイクロンブレイクを出してくるが、強キックなどで返していこう。

対韓国チーム戦

●キムはしゃがみ弱キックを出し続けると、飛翔脚を出してきたり、そのまま跳び込んできたりするので、対空技で迎撃していこう。

●チョイはキムと同じようにしゃがみ弱キックで跳び込み誘って、対空技で返そう。たまに飛翔空裂斬を出してくることもあるが、こういう場合は攻撃避けしてから連続技を入れたり、そのまま投げたりしよう。

●チャンに対しては遠距離で弱の飛び道具を出す。すると相手は攻撃避けするので、終ったところに強の突進技を重ねておくと結構食らってくれる。以降繰り返しでOKだ。



大チャンス！　とりあえず何かで攻撃せよ

その他、遠距離でしゃがみ弱キックで牽制すると、鉄球粉砕撃を出してくることがあるので、技の終り際に強の突進技を入れよう。

対ブラジルチーム戦

●ハイデルンだが、体力が多いうちは勝手に跳び込んでくるので、対空技で迎撃しよう。しかし、体力を半分位まで減らすと跳び込んでこなくなってしまう。そうなった時はしゃがみ弱キックを出すと、クロスカッターを撃ってくるので、すかさず跳び込んで連続技を叩き込もう。



強力な対空技があれば、こいつも楽勝だ

●ラルフに対しても、しゃがみ弱キックで牽制し、対空技で迎撃するのが有効。しかしラルフは、体力が少なくなってくると跳び込んでこなくなってしまうことがある。そんな時は、そのまま逃げ切ろう。

●クラークは、しゃがみ弱キックを近距離で出すと、ガトリングアタックを出してくるが、そのまましゃがみ弱キックを連発すればOK。たまに跳び込んでくることがあるが、その時は対空技でしっかりと迎撃していこう。

対ルガール戦

上着を着ているバージョンのルガールは、非常に楽に倒せるパターンがある。やり方は非常に簡単。まずジャンプ強パンチを昇りで出し、着地と同時に投げてしまうパターンだ。応用編として画面端に投げ、ルガールが起き上がるのと同時に攻撃避けを出し、硬直が解けたら再び投げるというパターンもある。以降繰り返しで簡単に倒せる。

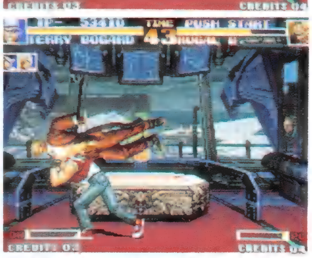
上着を脱いだ時のルガールはかなり強い。普通に闘ったのではまず勝てない。ではこいつを倒すための方法をいくつか紹介しよう。

一つ目は画面端で待つ。こちらが待っていると近づいてくることが多いので、近づいてきたら、テリーとジョーの場合はしゃがみ弱キックで押し戻し、アンディならしゃがみ強パンチ→キャンセル弱斬影拳を出していこう。また、投げることも可能だが、ダッシュしてくる場合もあるので、難しいかもしれない。

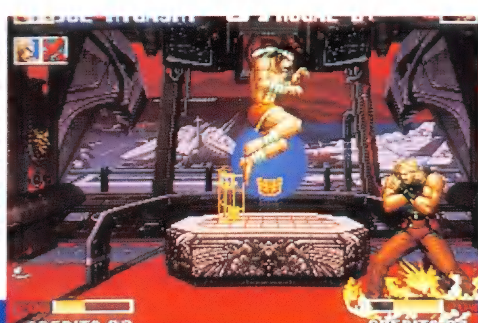
2つ目は跳び込みからの連続技。ルガールは時折、パワーゲージをためるので、そのスキを狙って跳び込んでいくというもの。狙う機会が少ないのがタマに傷だ。

まず昇りジャンプ強パンチを出し…





着地と同時に相手を投げてしまうのだ



ための状態に入れば連続技確定なのだが…



オールドゲーム攻略

アンジェラを使って徹底攻略!!

攻略／DSP-たろりん

ソニックウィングス2

ビデオシステム／シューティング／
102M／1994年7月18日発売
カセット版：28,000円
CD版：6,800円

今号のオールドゲーム攻略は、超ムズのシューティングゲーム『ソニックウィングス2』だ。今回は前半部分のステージ1から5までを比較的攻略しやすい「アンジェラ」で攻略していこう。

今回はクリアのみならず、高得点を狙うためのコツも伝授。ちなみに使用レベルは家庭用のMVSだ。

まずはこのゲーム自体の紹介からいってみよう



アンジェラ

フランスの有名なミュージカルダンサー。一見、ただの男装の麗人に見えるが、実は秘密救助隊のメンバーであり、卓越した戦闘能力を持つエキスパートの1人。

プロフィール

名前：アンジェラ
年齢：25歳
機体：ラファール
メインショット：ニードルショット
サブウェポン：メタルストーム
ボム：グラビティボム

オーソドックスなタイプの縦スクロールシューティング

ゲーム概要

見ての通り、縦スクロールのシューティングゲーム。パワーアップアイテムを取ることによって、戦闘力がアップするオーソドックスなタイプのシューティングだ。

ステージは全部で10あり、ステージ3、7はボーナスステージになっているので、実質8ステージという感じ。しかし、そのボーナスステージも気を抜いていると、結構簡単に死ぬことがあるので注意したい。

戦闘機の性能

ソニックウィングス2に登場する戦闘機はメインショット、サブウェポン、ボムの3つの攻撃方法を持っている。

画面上に出現する「P」というアイテムを取ることによって、その攻撃方法（メインショット、サブウェポン）がパワーアップする。

しかし最高レベルのみ、パワーアップ後、一定時間攻撃すると（各戦闘機ごとに時間が違う）、一つレベルが下がってしまう。

もちろん各戦闘機ごとに攻撃方法や移動スピードが異なっているので（当然か）、やはりその機体ごとに攻略方法も変わってくる。

●メインショット

初期状態から使用できる兵器。パワーアップアイテムを取るたびに攻撃性能がアップする。レベルは全4段階。


キャラによって攻撃力がかなり違う

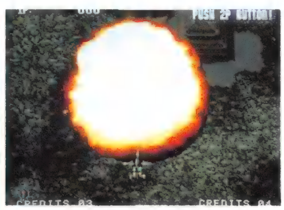
●サブウェポン

パワーアップアイテムを2つ取ると追加される兵器。レベルが上がるとサブウェポンの数が増える。レベルは全2段階。


見た目は違うがどれも役に立つことは間違いない

●ボム

強力な破壊力を秘めた兵器。使用回数に制限があるが（初期状態は2発）、敵の弾を消したりする効果もある。当然、各戦闘機ごとに種類、効果などが違う。ちなみにアンジェラのグラビティボムは無敵＋敵の弾を消し去る効果がある。


ボンバーもそれぞれ発動するまでの時間が違う

アイテム

特定の敵や建物を破壊することによって出現するアイテム。これらのアイテムは全部で4つ（パワーアップ、フルパワーアップ、ボム、得点アイテム）ある。

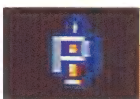
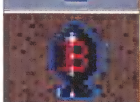
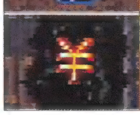
どれも役に立つものばかりなので、出現したらとりあえず取っておこう（パワーアップ、フルパワーアップは攻略上別格だが…）。

ストーリー

かつて世界を破壊せんと企んだ謎の組織は、8人の戦士たちによって壊滅された。

しかしそれから2年後、強力な軍隊が突如出現。世界各地を次々と占領してしまった。そして、その軍隊は2年前に各地を襲った超兵器を装備していた。そう！　謎の組織は壊滅されていなかったのだ。

国連から依頼を受けた国際秘密救助戦隊のリヴァー・N・ホワイト隊長は、組織の撃退を指令。そして再び平和を取り戻すため、8人の戦士たちが集結した。

	**パワーアップ** 自機の攻撃力を1段階アップさせるアイテム
	**フルパワーアップ** 自機の攻撃力を最大レベルまでアップさせる
	**ボム** 取るとボムが1つ増えるアイテム。必ず取りたい
	**得点アイテム** 国ごとに単位が違う。取る場所によって点数が変化

ステージ別攻略

ステージ1 日本

最初のステージにもかかわらず、得点アイテム（以下￥と表記）が6つも出るので、これを逃さず1万点で取りたいところだ。クリアするだけなら簡単なステージなので、ぜひ狙って欲しい。

❶ザコ6機のあとに、アイテムを出すヘリ（以下アイテムキャリア）が出現。破壊してパワーアップアイテム（以下P）を取ろう。

❷上からザコが6機（右に3機、左に3機）降りてきたら、戦車出現の合図。ザコを無視して、背景の道路上、画面最上段にいくべし。ショットを連射していればザコに体当たりされることはない。

あとはこの位置で連射していれば、3台の戦車が出す得点アイテムをすべて1万点でゲットできるのだ。

❸大京都と書かれた「ホテル」から中ボス発進。ちなみにこいつは『I』の日本ステージのボスで、名前はスーパーX（だったと思う）。

大した攻撃はしてこないので、正面でショットを撃ち込んで破壊せよ。破壊するとボンバーアイテム（以下B）を出すぞ。左にいる戦車はあとまわしでもOK。

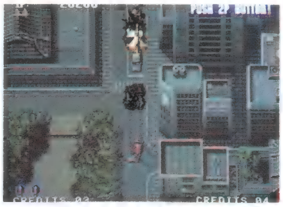
❹中ボスを破壊したら上の方にいく。ザコが4匹くるので迎撃し、路上の最上段へ。また戦車が￥を出すからだ。

ここではザコが2匹くるので、2つ目の￥を取ったらすぐに下にさがる。これを撃ったらまた最上段へ。すぐに出てくる次のザコ4匹は、先に3つ目の￥を取ってから下にさがってよけるべし。

❺五重の塔ロケット×2が出すPは、片方だけ取り、もう片方はボス戦直前まで残しておくと吉。

❻京都タワーロボがその勇姿を我らの前に披露する。手から破壊可能弾を撃つのでショット連射で対処。数秒後には決死のダイビング（しかも背面）を見せてくれる。一応自爆前に破壊できるが、狙わない方が安全。

あとはボスまでザコとの戦いがあるだけ。


最上段＝1万点なのである❷



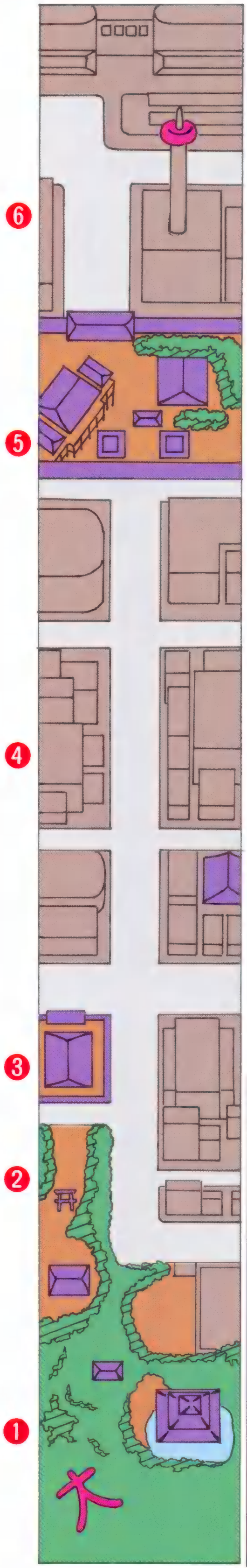
破壊可能弾はショットで撃つ❸



一端下がってこのザコを撃とう❹



フルパワーだと壊せる。ガンバレ!!❻



ボス 多脚歩行戦車スーパーXX

うーん両生類。

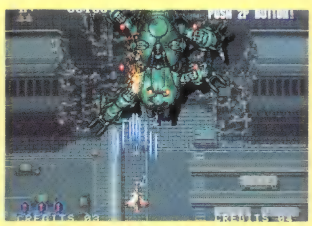
まず頭を破壊する。背中の円形砲台からの8方向弾をよけてから撃ち込もう。頭から撃つ弾は、正面で連射していればOKだ。

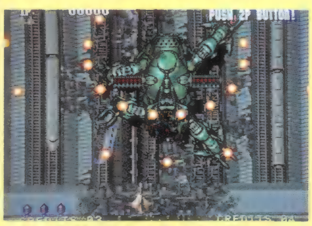
ちなみに頭は破壊可能弾を出すので、残しておいて得点を稼ぐこともできるぞ。

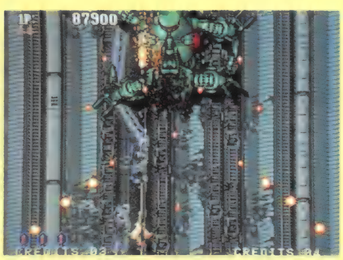
頭を破壊したら、次は脇腹から突き出してくる砲台を破壊。この砲台は破壊可能弾しか出さないので問題なし。そのあとは本体であるボディ部分を撃とう。

しばらくすると背中の円形砲台が再び開き、大きな弾を撃ってくる。正面やや右か左でよけよう。そのあとの攻撃もすべて、正面やや右か左でよけることができる。

放っておくと発狂する（激しく攻撃してくること）が、この時の攻撃も正面やや左か右でOK。自爆される前に倒そう。


まずは頭を破壊してやろう


チト怖いが、この位置で大丈夫



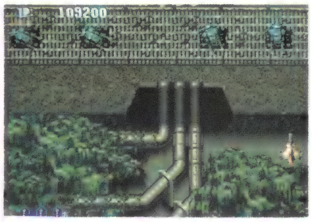
この弾も正面チョイずらしで

ステージ2 ブラジル

ステージ2、4、5は順番がランダム。この記事では、電源入力初期状態のステージ順で攻略するが、違うステージ順になった時の注意点も交えて解説していくので安心しておくれ。

❶砲台とザコの攻撃。特に問題はないところだ。

❷立体交差の上に戦車が4台、その先に砲台が2つ。さらにそのあと、上からザコが5機くるので片づける。


弾は来ない（戦車なので！笑）❷

❸送油パイプ地帯。丸い大型砲台が¥を出すぞ。

❷のザコ5機を落としたら右に。大型砲台を破壊したら、右からくるザコ3機を落とし、すぐに最上段にいって¥を取る。左のパイプの上の砲台群は、下にしか弾を撃たないので無視できるぞ。究極のスコアを狙うなら、自機を重ねるようにして撃ちにいこう。

そのまま画面最上段で2つ目の大型砲台を破壊。左のザコは無視。¥を取ったら、自機めがけて突っ込んでくるザコ×3を下によける。

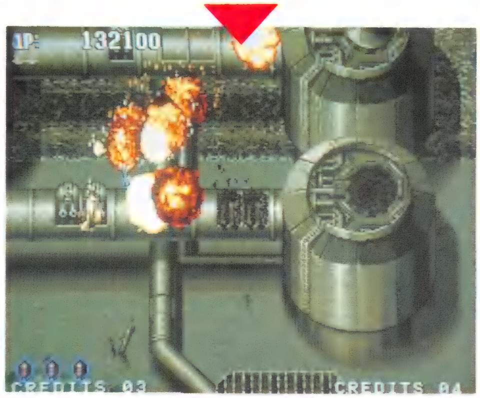
❹次の大型砲台は横に2つ並んでいるので、片方しか1万点で取ることはできない。とりあえず右側で1万点を取ろう。ここの砲台は、ランクが高い時（ステージ5の時など）だと弾を撃ってくるのでちゃんとよけよう。

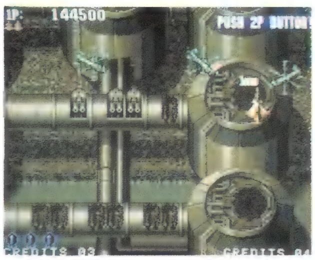
❺最後の大型砲台→戦車2台と、すべて最上段で破壊して1万点に。左からくる戦車を撃ち、右の格納庫を破壊してBを取る。

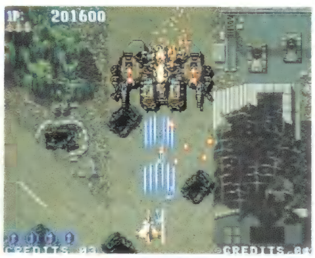
その後、画面最上段からちょっと下がって、左右からくるザコを誘導する。ザコが特攻してきたら撃ち、すぐに左の戦車を撃て。1万点。

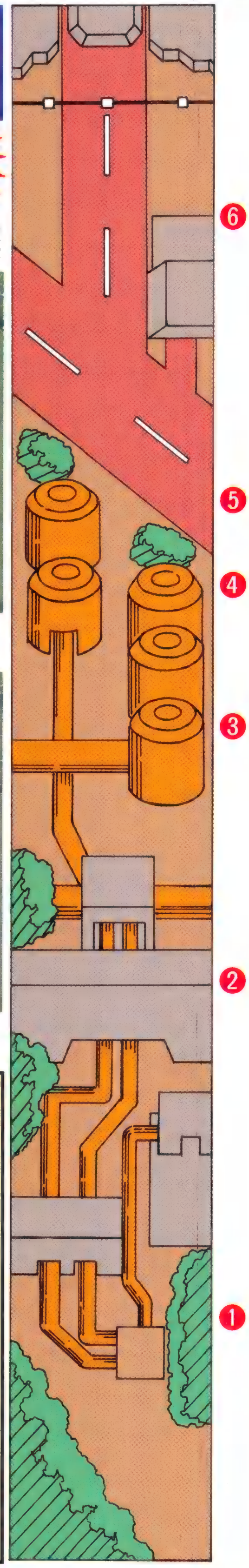
❻中ボスは、弾を正面に撃たせ、それを大きく右か左によければOK。Pが出るが、これはボス戦直前に取ろう。


1万点ゲット、右のザコ×3に注意❸


砲台に重なってバリバリ破壊


ここのザコ3機の突進が怖いぞ❸


中ボスの弾は大きく避ければ余裕❻



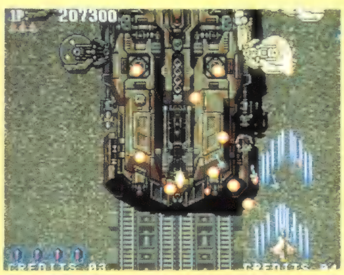
ボス 超大型装甲列車 バシールII

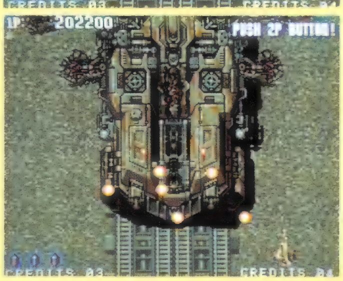
まず、周りのパーツ（回転している砲台、その後ろの車輪のようなもの）をすべてはぎ取ることからはじめよう。パーツの耐久力は低いので、すぐ破壊できるはず。これらのパーツは破壊可能弾を撃つだけなので、特に弾がよけにくいということはないだろう。

次に中心部を撃つ。まずは中央の長方形のパーツを壊し、それから本体を撃つ。弾のよけ方は、正面に自機をおいて弾を誘導し、弾がきたら大きく右か左によける、という具合に。

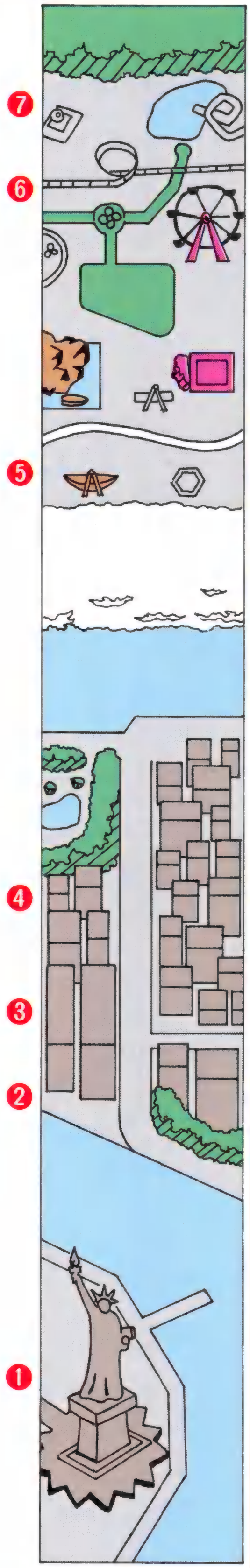
ここでのポイントは左右の砲台からの大きな弾。ランクが低ければこの弾は2WAYなので問題ないが、ランクが高いと（ステージ5の時など）3WAYになる。これを大きく外によけることは無理なので、隙間でよけなければならない。正直いって難しいので、ボンバーを使って一気に倒してしまう方がよい。

ランクが上がっている時にボス戦が長引くと発狂モードになることがあるが、この攻撃には左右に大きくずれた位置によけやすいポイントがある。


とりあえず4つのパーツを破砕


正面に撃たせて横に大きく避ける

ステージ4 アメリカ



ステージ3はボーナスステージなので、とりあえず今号はとばす（次号で紹介予定）。

このステージは特に¥の回収が難しい。慣れないうちはやめておく方が吉。

❶自由の女神はショットで撃つとなぜかPを出す。しっかり回収しておこう。

❷海岸。上からザコが大挙して押し寄せてきたあと、下から違うタイプのザコが上昇してくる。最初のうちは判定がないので、その間に下に回り込んでおこう。

❸すぐ画面左上へ。ここのビルが¥を出すのだ。左から突っ込んでくるザコは、ショットの横幅を利用して破壊しよう（いわゆる腹撃ち）。怖いけど。しかもそのあと、自機の後ろをザコがぴゅんぴゅん横切ることになる。

❹上からザコが横一直線に出たあと、再びビル。ここは右と左に1棟ずつなので、1万点で取れるのは片方のみ。

同時に上からザコもくるので撃つ。上からくる分、❸よりもラク。

❺雲を抜けるとその先は遊園地。まず、左の方に黒い中型機が出る。速攻で撃ち落としたい。

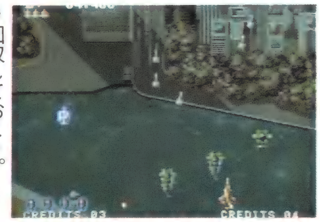
次にザコが右に3機、左に3機出たあと、再び黒い中型機。覚えておいて即破壊が理想だ。弾を撃たれてしまったら、真下からやや左か右にずらした位置で弾をよけよう。去り際の6WAYが結構怖いぞ！

❻観覧車。まず軸が壊れてBが出る。すると困ったことに観覧者本体が転がりはじめてしまう。これを破壊するとPが出るワケだ。

❼この時点で、画面内をB×1、P×3がプカプカと漂っていることと思う。しかし、ここからボス戦まではザコの攻撃が激しいので、ボス戦直前まで取らずに放っておこう。特に、最後のザコ×5は、一度攻撃がやんだあとに、少し間を置いて出現してくるので、油断してアイテムを取りにいってやられた、ということが起こりがちだ。注意！

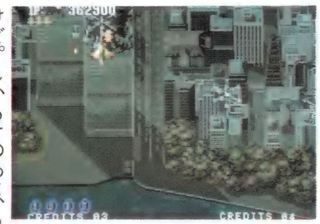


なぜか出てくるPアイテム❶


最初は低空を飛んでいるぞ❷



逃げられる前に急いで破壊❺


真横から来るザコの処理が問題❸


これが最後のザコ編隊だ、覚えよう❼

ボス ステルス爆撃機 B-2

巨大な爆撃機。それほど手強い相手ではないはずだ。

ボスの攻撃は、まず下に小さな弾を6発撃ち、次に大きな弾をばらまくというもの。これの繰り返しだ。

よけ方を説明しよう。ボスの正面で待ち、弾がきたら左か右に移動。すべての弾を大きく外側によけてしまうのだ。これで簡単に攻略できるはず。

左右の翼も破壊できる。この翼は破壊可能弾を撃ってきて結構うざったいので、最低でも片側を破壊してしまえ。そして、ボス本体の弾は、破壊した翼の側によけるのがいい。これでさらにラクチンだ。

ランクが上がっていると、まれにボス本体の通常攻撃に、自機を狙った3WAY弾が追加されることがある。この時は無理に大きくよけようとせず、うまく隙間を見つけよう。ボンバーを使うのはもったいないぞ。



先に片側の翼を破壊するとラクだ


それからゆっくりと本体を料理

ステージ5 フランス

パリの夜景が美しいステージ。地上物が一切なく、飛行物との戦いのみになる。

ここでは左右から同時にザコ戦闘機が出現することが多い。これをすべて撃ち落とすことは不可能なので、片側を確実に撃ち落とし、なおかつ反対側からくる弾をよけなければならない。

❶アイテムキャリア。その後、いきなり左右同時にザコが襲ってくる攻撃が続く。無理をせず、片側を確実に撃ち落としていこう。

❷まず左から、続いて右からアイテムキャリア。左を急いで破壊してPを回収し、右のアイテムキャリアが出したPはしばらく泳がせておいてから取ろう。

❸このステージの象徴的存在、カタい中型ヘリが登場。右→左の順に2機出現。

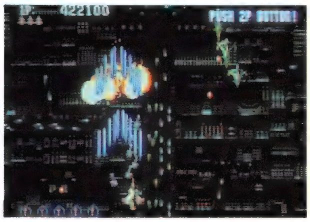
こいつは真下に弾を撃ちながら真横に移動するので、ヘリの真下からやや左右にずれた位置をキープして撃ち込むべし。

このあたりで、さっき出したPを取ること。

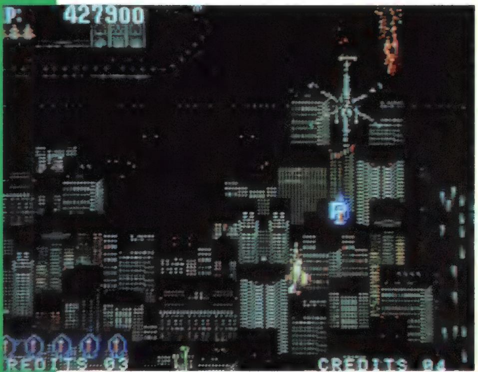
❹右にアイテムキャリア。このあとはしばらくザコの攻撃が続く。

❺左右同時に中型ヘリ。まず片側のヘリに張りついて速攻で破壊し、急いでもう一方の真下にいく。遅れたら無理に接近して撃ちにいくのはやめて遠くに離れ、画面外に消えていくのを待とう。

❻ステージの最後、左右からアイテムキャリア。ここでは先にアイテムキャリアを撃ちにいってしまうと、ザコの弾に追い詰められて死んでしまう。落ち着いて、画面中央で上から押し寄せてくるザコの大群を片づけてからアイテムキャリアを破壊せよ。



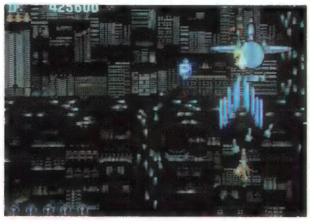
絶対撃てないよー、ズルイゼー

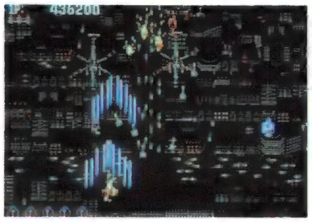


中型ヘリくん登場の巻❸

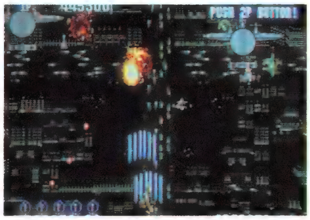


弾を撃ちながら横に移動するぞ

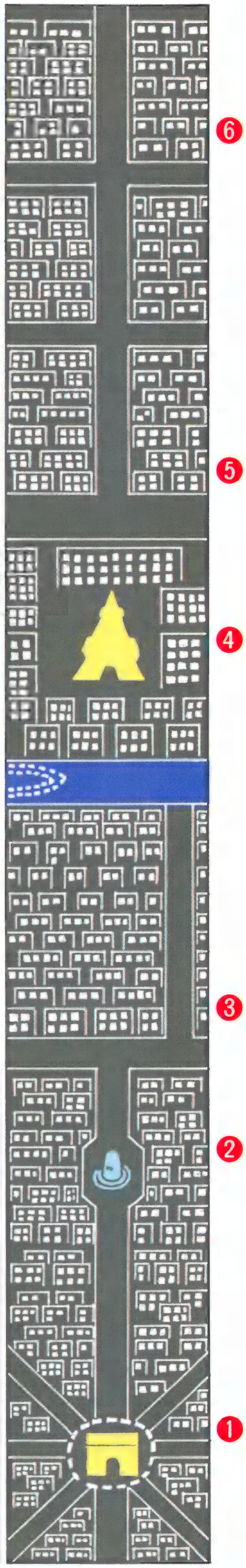

先に出したPだけ取るように❷



素早く殺れば2機とも落とせるぞ❺



ザコ優先、エサに釣られると死ぬぜ❻



ボス 重戦闘機コンコルド

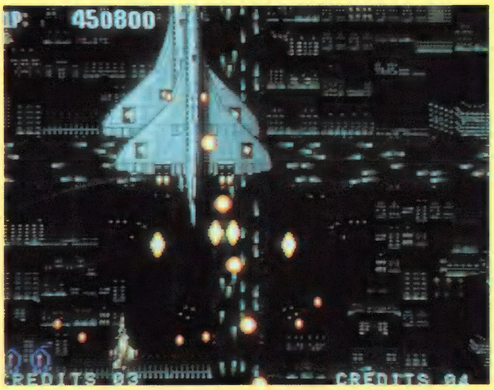
ペアで登場するボス。核は装備していないので安心。

攻撃は2機とも同じ（のはず）。前部から大きな弾の2または3WAY、翼のつけ根の小さな砲台からの小さな弾の3WAYがおもなもの。

このボスも、これまでのボスと同じく、正面に弾を撃たせて、それをやや左か右に動いてよけるのがセオリーになる。3WAYの幅が結構広いので、それを大きくよけようとせず、間に入ってよけるのがコツ。

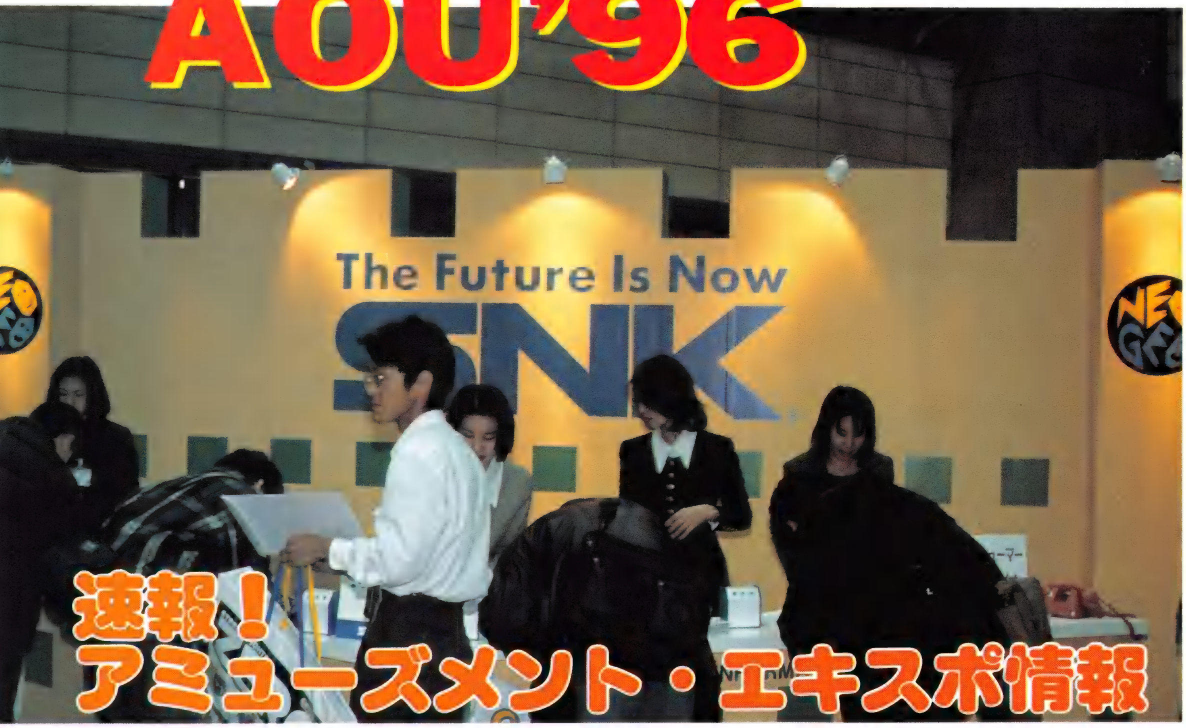
翼の先端部からは破壊可能弾が飛んでくるが、ショット連打で簡単に撃ち落とせるので問題ないだろう。この翼の部分のパーツは破壊することができるが、これを狙うと時間がかかるので、やめておいた方がいい。中心部に集中砲火を浴びせよう。

まれにボスが怒ってすごい攻撃をしてくることがあるが、弾数はさほど増えないし、弾のスピードも遅いので、容易に見切ることができる。基本通りに、正面に撃たせて横によける方法で対処しよう。どうしてもよけ切れないようならば、ボンバーを使うのもいいかも。



こうして隙間に入ってよけるのだ

AOU'96



速報！アミューズメント・エキスポ情報
楽しさマルゴトもうすぐ登場!!

2月21・22の両日、千葉県幕張メッセにて〝AOU'96アミューズメント・エキスポ〟が開催された。年に一度のアミューズメントマシン関連機器の大展示会であるこのショーを心待ちにしているネオジオファンも多いことと思う。が、なんせ開催は平日、学校だ仕事だ…と、いくにいけずクヤシイ思いをした人も少なくないはずだ。そんな方々のために送るこのリポート、会場の雰囲気を味わってくれ！



やはり注目度No.1！『龍虎の拳　外伝』。次々とやってくるプレイヤーに筐体もびっくり!?



仲よく並んだ新タイトル2作。デカイ画面はやっぱい〜ね〜♡　ハクリョクが違うよハクリョクが



わくわく7か…。なんかわくわくするっていいよね。セイシュン？　なんて言葉も浮かんでくるよ

ばばーんと登場！龍虎シリーズ最新作

ネオジオ、ネオジオ…と、SNKのブースに直行。サードパーティーの新作を含め、たくさんのゲームがひしめき合っていた。

まず、何といっても圧巻だったのは『ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝』だ。全24台展示された筐体すべてに人が群がり、真剣にプレイする表情が印象的だった。特に50インチプロジェクションでのプレイは大迫力。一度はやらなきゃソンするヨ。また、超小型ビデオカメラを搭載した、ちょっと変わった筐体〝Super NEO29〟も出展されていた。これはゲーム画面の上につけられた小さなモニターに、対戦相手の顔が映し出されるというもの。つまり、対戦相手の悔しがる顔を見ながらゲームを楽しむことができるのだ。

頑張るサードパーティー注目の新作が目白押し!!

ネオジオサードパーティーの作品の中で特に目をひいたのはまず、ザウルスの『超鉄ブリキンガー』。これまで本誌で紹介してきたバージョンと比べると、かなり変更されており、充実度がさらにアップ。複数用意された筐体もなかなか空く間がなく、本格的シューティングゲームの登場に対する期待は強まるばかりだ。今後の攻略記事を楽しみにしていて欲しい。

そして、それぞれ違う個性を持ったパズルゲームが2タイトル。

一つは、データイーストの『マジカルドロップ2』。フール以外（!!）のキャラのビジュアルが、みんなきりっと大人っぽい。また、虹玉や矢印などの新しい玉も加わって、一層カラフルになった画面が楽しいぞ。もう一つはサンソフトの、『へべれけのペアペアウォーズ』。〝CG絵合わせ対戦パズル〟の本作はナント、プレイキャラがポリゴンだ！といっても、格闘ゲームのポリゴンキャラと違い、ぽよよ〜んとした感じがとても愛らしく、思わず家に連れて帰りたくなってしまうほど。

サンソフトといえば、対戦格闘ゲーム『わくわく7』も忘れてはいけない。これはまだ77％の仕上がりということではあったのだが、注目度はかなり高いようで、プレイする人、見入る人…と、かなりの人数が集まっていた。見た人はみな異口同音に「闘うまるるんの可愛さに思わず一目惚れ♡」と発言したとかしなかったとか…。とにかく、完成が楽しみな一作。要チェック！

レースゲームは2作品。ADKの『オーバートップ』とビスコの『ネオ・ドリフトアウト』だ。いずれも軽快なコース展開とスリルにそそられる作品。ナスカのアクションシューティングゲーム『メタルスラッグ』や、ザウルスのスポーツゲーム『フットサル』も出展されていた。

今回の〝AOU'96〟では、注目すべきネオジオ新タイトルに出会えた。また、出展はされなかったが『神凰拳』や『ニンジャマスターズ』など、今後の動向からいよいよ目が離せない新作も控えている。みんな、乗り遅れるなヨ！

もう一度愛して♡

忘れ去られたオールドゲームに今新しい息吹を!!

読者のリクエストに応じて往年の名作ゲームを取り上げていく、読者のためのコーナー「もう一度愛して♡」。今月は、以前から読者の要望が秘かに強かったデータイーストの名作スポーツゲーム『フライングパワーディスク』を紹介しよう。これを読んで、このシンプルで奥の深いニュースポーツゲームに熱く燃えろ!

対戦プレイが熱いぜ! 必殺シュートを叩き込め!!



FLYING POWER DISC™

フライングパワーディスク
データイースト/スポーツ/74M/'94年2月17日発売
カセット版:25,000円
CD版:5,800円

みんなはフライングディスク(フリスビー)を使ったスポーツを知っているかな? 日本ではあまりなじみがないけれど、フットボールに似たアルティメットやゴルフそっくりのディスクゴルフなど、さまざまな種類があって、海外では毎年公式大会が開かれるほど人気があるんだ。

前置きが長くなったけれど、今回紹介するフライングパワーディスクは、そんなディスク競技をパワーアップしたテニスのような架空スポーツゲームなのだ。

これだけは守らねば! ルール説明

ディスクを投げ合うだけなので、あまり複雑なルールはないが、ここで簡単に説明しておこう。

ディスクはキャッチして歩くことや、1秒以上持つことができない。なるべく素早く投げ返した方がお得。

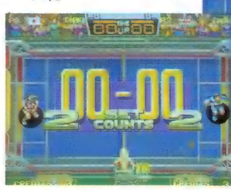
相手のゴールは、赤い部分が5点、黄色い部分が3点、相手のコート内にディスクを落とせば2点が入る。

各ラウンドは15点先取の2セットマッチ。しかし制限時間があるので、時間切れの時は点数が多い方が勝者になる。

1セット目が同点の場合は、両者とも1セット失う。また、ファイナルセットで同点の場合は、20秒間のサドンデス(先に点を入れた方が勝ち)になる。それでも決着がつかない場合は引き分け。



鋭いシュートで5点をゲット!



接戦のすえ、サドンデスに

自由自在に投げまくれ! 操作説明

基本編

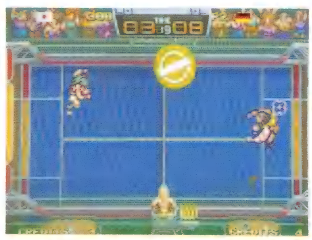
レバーでプレイヤーの移動、シュートの方向を決める。Aボタンでシュート&レシーブができる。レバーとAボタンを組み合わせれば、ダッシュやスライディングキャッチも可能だ。Bボタンはロブ(高く上に投げるシュート)が使える。

応用編

Aボタンで素早く投げ返すと高速シュートを投げることができる。

レバーを回転させてAボタンを押せばカーブシュートを投げることができる。

この2つを完璧にマスターすれば怖い物なし!



意表をついてロブを繰り出せ!

パワー全開! 必殺シュート!!

レシーブでディスクが高く上がったら、必殺シュートを打つチャンス! 素早く落下地点に移動。体のまわりに炎や光が出たら、パワーチャージ完了。すべてのシュートがパワーアップする。

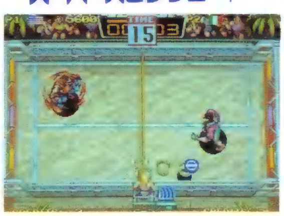
各プレイヤーはオリジナルの必殺技を持っているが、全員共通の必殺シュートをここで紹介しておこう。



パワーチャージOK!!

スーパースピンシュート

カーブシュートの操作で出せる。強烈なカーブを描くシュート。



カーブシュートの豪華版

ウィルスピンシュート

ロブの操作で出せる。頭上高く舞い上がり落下するとゴールに向かって勢いよく転がるシュート。



ディスク片手に旅から旅へ… プレイヤー紹介

イギリス代表 スティーブ・ミラー



元テニス選手。軽いフットワークとカーブシュートが得意。機動性が高く、器用な選手だが、パワーはあまりない。

スーパーシュート「ソニックカッターシュート」

ディスクのパワー	E
カーブの強さ	B
走るスピード	B
スライディング能力	E
気絶の回復スピード	E
レシーブの能力	A

日本代表 三田浩美



元テニス選手。カーブの強さは最強。最速の脚力を誇るが、スライディングが苦手。

スーパーシュート「ライトニング・ウェーブ」

ディスクのパワー	F
カーブの強さ	A
走るスピード	A
スライディング能力	F
気絶の回復スピード	F
レシーブの能力	B

スペイン代表 ホルディ・コスタ



元サッカー選手。攻守ともにバランスが取れた選手。スライディング能力に優れている。

スーパーシュート「プラナスタ・プラスタドール」

ディスクのパワー	D
カーブの強さ	C
走るスピード	D
スライディング能力	B
気絶の回復スピード	C
レシーブの能力	D

イタリア代表 ロリス・ビアッジ



元サッカーのゴールキーパー。すべて平均的な選手。長身を活かした守備力が特徴。

スーパーシュート「ティノ・ボルティチェ」

ディスクのパワー	C
カーブの強さ	D
走るスピード	C
スライディング能力	C
気絶の回復スピード	D
レシーブの能力	C

アメリカ代表 ゲイリー・スコット



元フットボール選手。最強のパワーを誇るが、その他の能力はやや劣る。

スーパーシュート「ブラスト・シュート」

ディスクのパワー	A
カーブの強さ	F
走るスピード	E
スライディング能力	D
気絶の回復スピード	A
レシーブの能力	E

ドイツ代表 クラウス・ヴェッセル



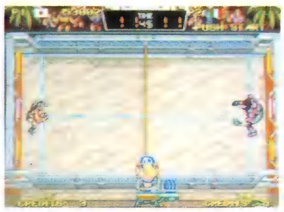
元円盤投げの選手。ロケットスライディングが特徴。ただし、走るスピードは遅い。

スーパーシュート「ラキン・ゴフ」

ディスクのパワー	B
カーブの強さ	E
走るスピード	F
スライディング能力	A
気絶の回復スピード	A
レシーブの能力	F

ここが私たちの戦場よ♡ コート紹介

ビーチ・コート



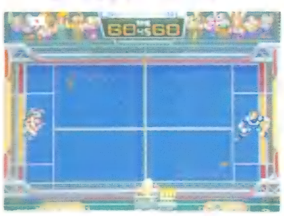
海岸の砂浜に特設されたコート。コート幅はせまくゴールは中央付近が5点、他は3点に設定されている。

ローン・コート



芝生の美しいコート。コート幅が広く、ゴールは中央付近が5点、他は3点に設定されている。

タイルド・コート



室内に設置された、青いタイル張りのコート。ゴールは両端が5点、他は3点。コート幅はせまい。

コンクリート・コート

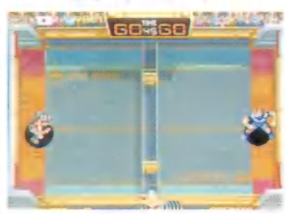


駐車場に設置された特設コート。

コートの中央付近に反射板が2枚あるので、ディスクの動き（反射）が異常なほど読みにくい。このゲームのステージの中でも、最も難しいコートといえる。

コートの幅は広く設定されていて、ゴールは両端が5点、他は3点になっている。

クレイ・コート



堅く踏み固めた土のコート。

中央の壁際に反射板が一枚ずつあり、やや難しいコートになっている。コート幅は広く、ゴールは中央付近が5点、他は3点に設定されている。

スタジアム・コート



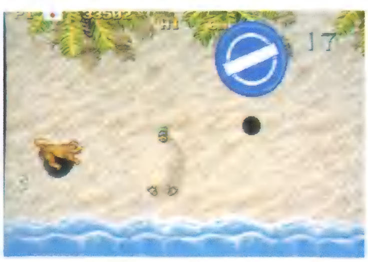
室内スタジアムの板張りコート。対戦時とCPUの決勝のみ使用。コート幅は広く、ゴールは自分が得点する度、自陣の中央5点ゴールが広がっていくようになっている。一発逆転が狙えるコート。

犬も走ればピンも倒れる!! ボーナスステージ

CPU対戦で、2人勝ち抜くと「ディスクキャッチ」が4人勝ち抜くと「ディスクボーリング」が楽しめる。

ディスクキャッチは投げたディスクを犬で追いかけてキャッチするゲーム。

ディスクボーリングはボールの代わりにディスクでピンを倒すゲーム。目指せ！ハイスコアゲーム。



はたして、ディスクを見事キャッチできるか？



目指せ300点！ そしてナイスカン!!

＊表のアルファベットはAが最高、Fが最低ランクです。

T mode

桜井智連載 Vol.1

みなさんこんにちわ桜井智です



アイドルグループ『レモン・エンジェル』リードボーカルとして'86年にデビューした智ちゃん。'90年にソロになってからは、歌の他にアニメやゲームの声優、ラジオのパーソナリティー、舞台…と、ますますその活躍の場を広げ続けている。今後はビデオやCD-ROMにも挑戦するというウワサも…。「一体この華奢な身体のどこに、そんなエネルギーがあるの？」と不思議になるくらいバイタリティー溢れる彼女の元気のモトは"ファンのみんなと会えるライブやイベント"だという。デビュー10周年である来年に向けて突っ走る、われらが智ちゃんの連載ページ『T-mode』、記念すべき第1回がここにスタートだ!!

9年間も走り続けるなんてコレってひょっとして特技!?

みなさんこんにちわ～。今月からこのNEO・GEOフリークで、連載をさせていただくことになりました、桜井智です。

とりあえず今回は第1回目ということで、簡単な自己紹介からはじめたいと思います。

桜井智こと、八田友江（これが本名なんです）は、'71年9月10日生まれ、乙女座のAB型。

趣味は、ジョギングと日舞と洋裁、それからちょっぴりキーボードの演奏も。中でもジョギングはもしかしたら、特技かもしれません（笑）。毎日5kmをかれこれ9年ぐらい、ズッと走り続けてます。

これをキッカケにリムルルもちょっと遊んでみようかな～

お仕事の方では、TVで怪盗セイント・テールの羽岡芽美とかをやっていますが、NEO・GEOのゲームでは、みなさんお馴染みの「大自然のお仕置きよ」の妹で、「大自然のおしおきだよ」のリムルル（『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』）なんかをやりました。それから少し前になりますが、アニメ映画『餓狼伝説』ではスーリアの声を、ゲーム『超人学園ゴウカイザー』ではかりんの声を担当していたんですよ。

私はそんなにゲームをする方じゃなかったんですけども、これをキッカケに、ちょっと遊んでみようかな～なんて思っています（今特訓中です）。ココだけの話、私の所属している事務所にはNEO・GEOの機械が入ってたりするんです（『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』『超人学園ゴウカイザー』『KOF'95』なんかがプレイできるやつです）。

録音ばっかりやってた私…理由はこれだったのネ！

で、またちょっとお仕事の話をしちゃいますと…。

「梅・桃・桜井智大作戦」と題しまして、2月・3月・4月と、3ヵ月連続でアルバムをリリースします！

アルバムタイトルは、2月はパイオニアLDCから『ACTRESS』、3月はポニーキャニオンから『L・A EARLY TOMO SAKURAI』、4月はビクターエンタテイメントから『Cherry』となっています。

ど～りで去年の年末あたりから録音続きで、「おっかし～な～」とか思ってたんですけどもね（笑）。

これからの活動としては、4月に新宿のシアターサンモールで、朝倉薫演劇団5周年記念公演『桃のプリンセス』というお芝居をやります。

このお芝居では、桃子という人形の役と、桜子というギャングの姐さんという二役を演じます。

ゲームの中だけじゃなくて、たまには私の生のお芝居も見に来て下さいね…。

と、なんかお知らせばっかりになっちゃいましたけど、次回からは、ゲームの事とかについても色々書いていきたいと思います。

それからみなさんの質問なんかにも答えていきたいと思っていますので、お便り下さい。待ってます。

それじゃ、またね。

——桜井智でした

RELEASE INFORMATION

CD

ON SALE



『T-mode』 ビクターエンタテイメント VICL-687 ¥3,000（税込） 1995年9月21日発売

●桜井智ファーストソロアルバム。

COMING SOON



「ACTRESS～朝倉薫演劇団劇中歌ベスト・セレクション～」パイオニアLDC PICA-1090¥3,000（税込） 1996年2月21日発売

●桜井智が女優として舞台で発表した劇中歌、イメージソングをセレクト。



『L.A.Early TOMO Sakurai』 ポニーキャニオン PCCG-00352 ¥3,000（税込） 3月21日発売

●レモン・エンジェル時代の代表曲8曲と、オリジナル新曲2曲をすべて新録にて収録。

NOW PRINTING

『Cherry』 ビクターエンタテイメント VICL-762 ¥3,000（税込） 4月24日発売

●待望のオリジナル・アルバム第2弾は、全曲桜井智の作詞によるもの。

PHOTOGRAPHS



『STAGE』 角川書店 A5判／オールカラー80P ¥1,500（税込） 2月14日発売

●ファースト写真集。撮影は平賀正明氏。彼女の色々な表情に出会えるぞ!!

【イベント】『TOMO SAKURAI IN NEO・GEO WORLD』3/24（日） 14：00～ ネオジオワールドテーマパーク1階（詳細は83ページ） 【舞台】『桃のプリンセス』4/2（火）～4/7（日）の全9公演 シアターサンモール チケット発売中 前売¥4,000・当日¥4,500 問合せ 03-5237-9988<チケットぴあ>

R餓狼伝説アレンジCDレコーディングインタビュー

謎のロックオペラスター〝KEN〟に直撃!!

3月6日発売の「リアルバウト餓狼伝説」アレンジCDに、謎のボーカリスト〝KEN〟が参加するという。そこでわがネオジオフリーク編集部は、ことの真相に迫るため、この〝KEN〟なる人物に大接近を試みた。

1月26日都内某スタジオ。録音現場に立ち会った人から、クラウザーがギースに書いたという設定を持つ曲『露命』のレコーディングの際、イメージ作りのためにネオジオフリーク2月号の付録ポスターを見ながら歌うという話を聞き、顔をほころばせつつロビーで待つこと20分、録音を終えた〝KEN〟が姿を現した。



クラシカルな『露命』とエネルギッシュな『迷霧』

——お疲れ様でした。まず今回の2曲の録音についての感想を…。

「うーん、私は主にクラシックを勉強してきたんですけど、もともとアニメなどの曲も好きで、よく聴いてました。まあ、発声法の面などで、普段と違う苦労はありましたけど、いい曲を書いていただいたので嬉しかったです」

——それでは『露命』と『迷霧』2曲自体についての印象は？

「聴いてみるとこの2曲は、まったく対照的な印象を受けると思います。まず『露命』の方は、クラシック（モーツァルト）のレクイエムに近く、朗々と歌うという感じ。比較的やりやすかったです。

それに比べて、秦兄弟の曲『迷霧』の方は、エネルギッシュなロック調の曲。事前に〝クイーン（イギリスのロックバンド）っぽくして下さい〟と希望を出したら、思ったより難しいものがあがってきて、結構キツいところもありました」

——それではCDを聴きながら、歌詞カードを見て一緒に歌うのは…。

「ちょっと難しいでしょうね。全体の音域もかなり広いし、オクターブでの音の切り替えなんかも多いから…。まあ、アマチュアバンドのボーカルの人なんか、チャレンジしてみてもいいんじゃないかな」

媚びずに誇り高いギースの死にざま

——そうですか、では次にギース・ハワードについてはどういう印象を受けましたか？

「技についてはよく知らないんですけど、古武道などをやっていると聞いたので、スチーブン・セガール（アメリカのアクション俳優）がモデルなのかと思ったんです。が、ギースの方が先だって怒られてしまいました（笑）。

キャラクター自体について感じたのは、完全悪、性根がすわっていて、迷いがない人物だということです。そして、『露命』はそんな彼の死にざまを客観的に見つめた曲なので、イメージとしては、媚びずに誇り高く死にゆくという感じを出すようにしました」

——かなりドラマチックな感じが漂っているようですね。今から聴くのが楽しみです。

「そうですね。ご期待下さい」

限りない可能性を秘めたゲームの世界

——話は変わりますが、KENさんはゲームの方はお好きなんですか？

「ええ、ゲームは好きですよ」

——ネオジオは…？

「今日いただいたんですよ、本体を。後で家に持って帰って、今あるゲームを捨てる…（笑）。というのは冗談ですが、テリーを使おうと思ってます。あと、ゲーセンにもよくいきます。クレーンゲームなんかが好きで、女の子に頼まれたりすると特に…一万円使っても取る！（笑）」

——でもゲームと音楽では、ずいぶんかけ離れているように思うんですが…。

「そうですねぇ…。でも、ゲームにはゲームの、音楽には音楽の世界がそれぞれあると考え、余計なモラルを持ち込まずに楽しめばいいと思います。だから私の中ではモーツァルトもギースも同等に、自分に楽しみを与えてくれるものとしてあるんです」

——それでは最後にこのCDを聴くみなさんにひとことを。

「ゲームの世界には無限の広がりがある。今回はクラシックという要素だったけど、もっと思いがけないものが入り込む可能性も秘めている。だから今後も目を離さず、ゲームの世界を楽しみましょう」

ゲーム、アニメ、漫画をこよなく愛し、少年ジ○ンプを愛読、しかもクラシックに精通しているという〝KEN〟。カラオケではエネルギーに満ちたアニメの歌をよく歌うというこのロックオペラスターに関する謎は、晴れるどころか深まってしまったようだ。ひょっとしてそれが向こうの狙いだったのか…？



REAL BOUT餓狼伝説
〜ARRANGE SOUND TRAX〜

演奏：SNK 新世界楽曲雑技団
発売：3月6日



〈収録曲〉

①REAL BOUT餓狼伝説
②Duck！ Duck！ Duck！
③SEOUL TOWN
④蜜の味
⑤N・D・R
⑥ギースじゃ!! イ
⑦ギースにちゅうして
⑧帰依 The Sun Set Sky Final
⑨パンドラの箱より第2番『迷霧』
⑩露命
⑪(Bonus Track)パンドラの箱より第1番『遭遇』

●斬新な感覚のインストもかなりいいが、やはり聴きどころは4曲（②⑧⑨⑩）のボーカルアレンジだろう。

②のラップは独特の浮遊感が楽しく、⑧は（前号でも取り上げたが）サビからエンディングへの広がりが感動的。どちらも歌うのはコング桑田だ。〝KEN〟による曲は⑨と⑩。⑨は全体的に激しく展開も多い。ドラマチックな旋律は、2匹の龍に憑かれた兄弟の人生そのものであり、それは〝KEN〟の歌唱力によって完全なまでに表現されている。⑩は、厳かなクラシック調。『〝KEN〟本領発揮』といったところだろうか。

ゲームと併せてはもちろん、CD単独でも充分楽しめる1枚だ。

NEO·GEO FREAK プレゼントコーナー

アンケートに答えて　プレゼントを貰おう!!



①'96年度版SNKカレンダー（SNK）7名



②サイコソルジャーステッカー（SNK）5名



③将棋の達人テレホンカード（ADK）5名



④マジカルドロップバンダナ（データイースト）10名



⑤オリジナルCDキャリングケース（ポニーキャニオン）10名



⑥ステークスウィナーCDソフト（ザウルス）3名



⑦ギャラクシーファイトCDソフト（サン電子）3名



⑧桜井智写真集STAGE（エルスタッフプロモーション）3名

応募のきまり

104ページと105ページの間の応募ハガキのアンケートに答えて、ご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業等を記入の上、50円切手を貼付し、投函して下さい。

締切りは4月8日（消印有効）。発表は6月号（5月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク2月号プレゼントクイズ当選者発表!!

2月号のクイズの答え　ダック・キング

①**サムライスピリッツ斬紅郎無双剣CDソフト**
●丸山晃司・和歌山県／北川大裕・千葉県／橋本法和・茨城県／村田亮・埼玉県／緒方英人・熊本県／籠谷剛・栃木県／谷本澄・佐賀県／江頭純司・福岡県／熊沢優恵・神奈川県／阿部麻衣子・岩手県

②**サムライスピリッツ斬紅郎無双剣ポスター**
●中村甚一・千葉県／増渕大樹・栃木県／近藤真由美・島根県／日置允・岐阜県／山田知史・千葉県／高橋美栄子・埼玉県／平川祐一・福岡県／宮川浩之・長野県／甲田充明・茨城県／田島直美・新潟県

③**K・O・F'95ぬいぐるみ**
●高橋真紀子・宮城県／笹辺怜・愛知県

④**K・O・F'95ビデオ**
●太田雅恵・福岡県／山川哲央・愛知県／上地貴之・沖縄県

⑤**サムライスピリッツ斬紅郎無双剣ミュージックCD**
●山崎学・大分県／前原茂之・新潟県／石原逸人・神奈川県

⑥**ソニックウィングス3ポスター**
●大本華子・大阪府／松下明雄・大阪府／中村勝也・千葉県

⑦**ワールドヒーローズパーフェクトパーカー**
●伊沢和記・神奈川県

⑧**貝出啓サイン入り色紙**
●武井麻子・埼玉県／小野寺毅・千葉県／吉岡佐和子・青森県

⑨**野中政宏サイン入り色紙**
●篠崎茂雄・栃木県／空知亜美・茨城県／阿部里紗子・福島県

⑩**安井邦彦サイン入り色紙**
●森田幸子・埼玉県／吉田浩子・福井県／竹下明子・鹿児島県

⑪**橋本さとしサイン入り色紙**
●千葉聖子・岩手県／池田加奈子・北海道／清嶋裕美・福岡県

⑫**曽木亜古弥サイン入り色紙**
●長岡洋平・東京都／山口賢太郎・佐賀県／兼島奈津美・沖縄県

⑬**金田美穂サイン入り色紙**
●千葉清香・宮城県／平野祐介・静岡県／小関亜希子・愛知県

⑭**生駒治美サイン入り色紙**
●神垣健志・広島県／原秀幸・東京都／金田憲治・和歌山県

⑮**桜井智サイン入り色紙**
●小池俊彦・千葉県／丸谷林・京都府／石塚光・大阪府

⑯**コング桑田サイン入り色紙**
●横山真紀子・福島県／原田泰伸・静岡県／前田智子・東京都

⑰**矢野栄路サイン入り色紙**
●清水洋子・東京都／雨笠友美・神奈川県／中谷綾佑美・兵庫県

⑱**臼井雅基サイン入り色紙**
●舘野梨紗・群馬県／和田幸一郎・長野県／山達久美子・奈良県

⑲**稲毛一弘サイン入り色紙**
●船守恭典・岡山県／熊谷素子・青森県／林田由紀子・熊本県

⑳**ほりえかおりサイン入り色紙**
●門誠司・三重県／平泉博和・岩手県／服部琢磨・三重県

㉑**石井康江サイン入り色紙**
●伊藤祐輔・愛知県／赤木勝史・兵庫県／水上裕樹・長崎県

㉒**風間拳サイン入り色紙**
●松波由里子・東京都／鈴木ひとみ・神奈川県／大河原由紀・茨城県

㉓**伊倉一寿サイン入り色紙**
●富坂美幸・静岡県／青山清乃・神奈川県／鈴木苑子・愛知県

㉔**折笠愛サイン入り色紙**
●工藤雄介・北海道／船橋由寛・香川県／佐藤一史・岡山県

㉕**千葉繁サイン入り色紙**
●内海勇雄・香川県／長妻秀樹・千葉県／類家潤也・青森県

㉖**高田由美サイン入り色紙**
●田中彰一・愛知県／岸村健・滋賀県／和田裕達・東京都

㉗**兵藤まこサイン入り色紙**
●武田悟・埼玉県／佐々木良介・東京都／外山毅・神奈川県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

カラーイラストコーナー

2パーセントの誘惑

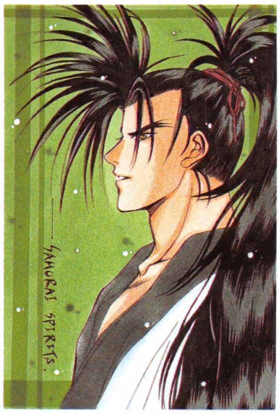
今月の誘惑賞



●PN／日和野衣（大阪府）
深海魚の顔が怖くて、お手玉が得意で、アニメの主題歌が大好きな崇秀くんと、スノーボードに凝ってて、杏仁豆腐が好きで、料理が得意な崇雷くんの設定は、体を乗っ取られる前のものだそうです。



●PN／天魏裕（埼玉県）
天魏裕さんもそうですが、職業がイラストレーター…、というプロの方の投稿も結構あります。まぁ見る方としては、どっちでもいいのです。楽しければ♡



●PN／しあわせうさぴょん（茨城県）「最近すっかり影が…」とコメントしたら、「最近じゃなくって…」というご意見をいただきました。とにかく覇王丸さんって影がうすいのですね、絶対♡



●PN／マリー使い（茨城県）
青い色で描かれたブルーマリー…！　あまりのストレートさに、つっこむことすらできないぞ!!　うっきゃー!!



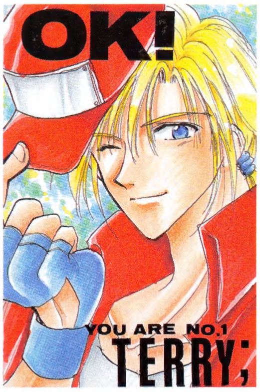
●PN／御子柴晶（宮城県）
覇王丸さんの影がうすいのは、前からと指摘されたのは、覇王丸ラブ2のこの方でした♡



●PN／柊生馬（島根県）
あんたは鬼や～!!　ウッキー！



●PN／須奈風琴（佐賀県）
昔、怪獣ブー○カという番組があって、ブ○スカは、嬉しい時に「バラサ、バラサ」といっていました。が、もちろんそれはバサラとは何の関係もない。



●PN／高輪竜（神奈川県）
ハガキで送ってもOKですが、このテリーさんの「こめかみ」と「耳」に押されていた郵便局の消印を、修正液で除去したのはこの私、稲葉です♡



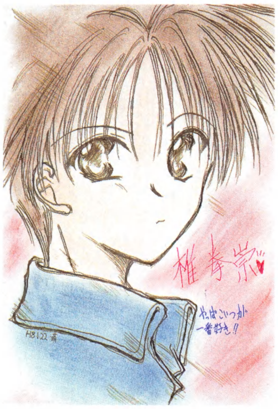
●PN／春丸（北海道）
ついにここまできたか…！　といった感じのタッチに、編集部内も騒然。カラーイラストコーナーもひとつの頂点を極め、次なる方向性を見いだせるのかぁ～!?



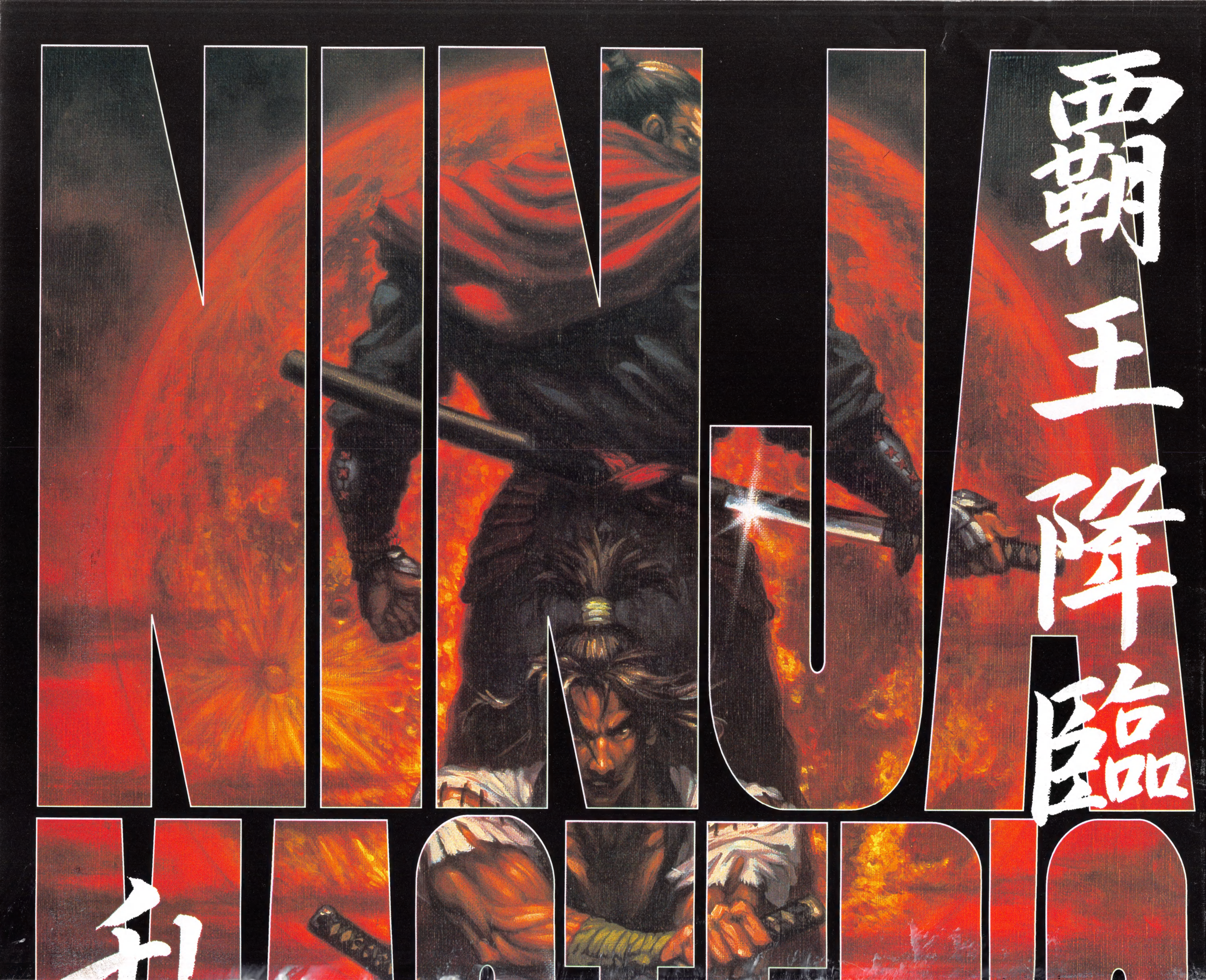
●PN／Y・綾羅（大阪府）
ちょっと変わった衣装のナコルル。祭事か何かの時の衣装でしょうか？　というわけで、電話でY・綾羅さんに確認してしまいました。済みません。

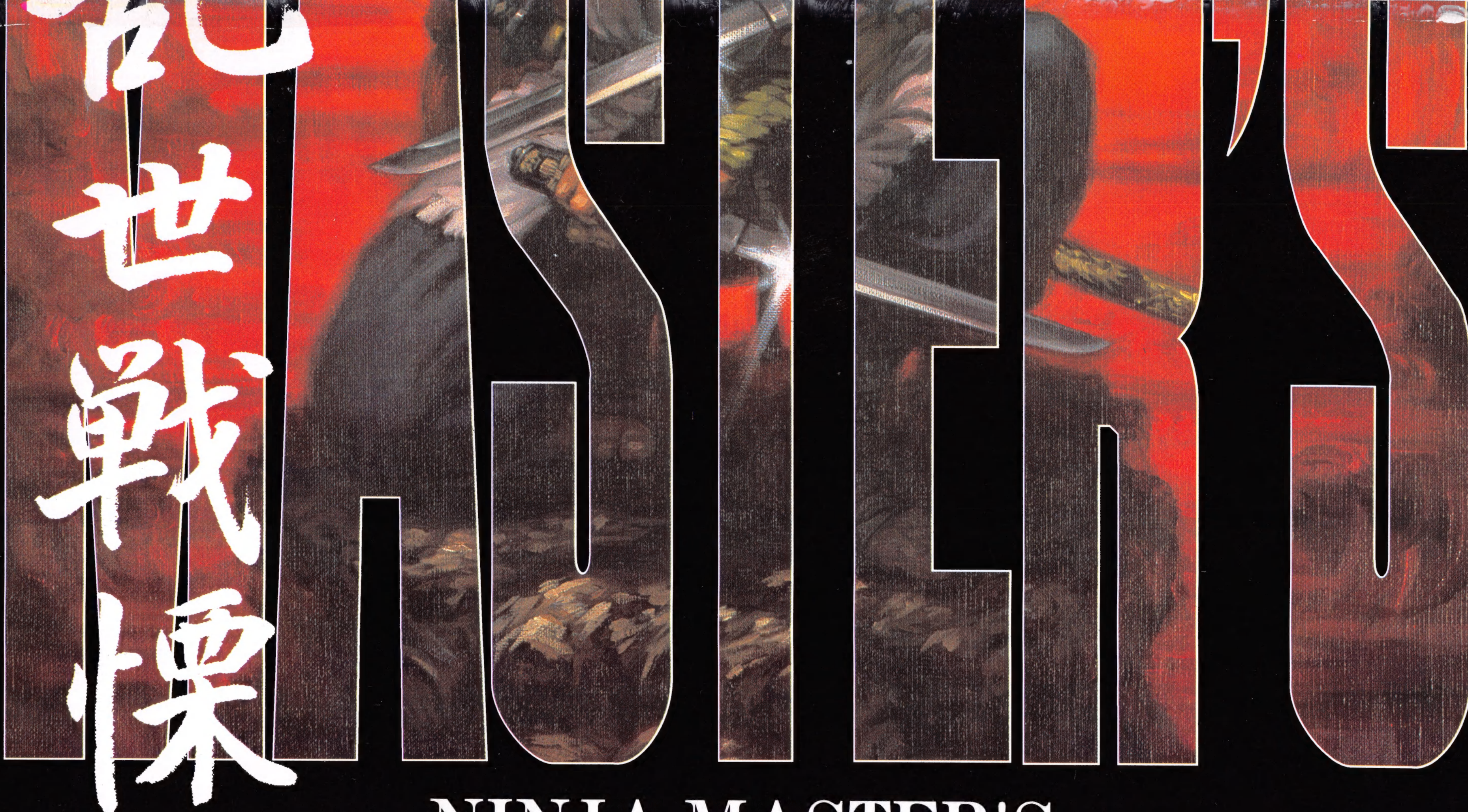


●PN／迦葉あびけ（岩手県）
アテナの名前は、はてな？　アテナのシールは宛名シール。私と今晩会って～な。もう、いままでに何書いたかぜんぜん分かりましぇ～ん!!　ぴろ～ん！



●PN／しいあ萌（茨城県）
拳崇くんは、名前からして腕力がありそうだ。けんすい…。なんちて。なんちて。なんちて…!!


NINJA
霸王降臨



NINJA MASTER'S
～覇王忍法帖～



ネオジオフリーク 4月号
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝
SNK公認 NEO·GEOオフィシャル情報誌
芸文社

ネオジオフリーク
NEO·GEO FREAK 1996年4月号
1996年4月1日発行 発行人／中西吉永 編集人／勝俣 篤
発行／株式会社 芸文社 〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9
☎03・5992・2051(営業) ☎03・5395・6314(編集)
580YEN (本体563yen)
芸文社

雑誌 07225—04 T1007225040582